掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.222

专题企划

往昔劲敌 Gameboy的对手们

特快专递

无限之路 PSV



攻略透解

马里奥高尔夫 世界巡回赛 3DS

蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星 3DS

交响旋律 最终幻想 谢幕 3DS

刀剑神域 虚空碎片 PSV

苍翼默示录 刻之幻影 PSV

赠品

《马里奥高尔夫》海报

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2014年6月23日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第224辑上公布，敬请关注。

（非特等奖奖品均为参考图，颜色以实物为准）

特等奖



1名 任天堂俱乐部路易年限定 路易3DS LL 收纳包&拼图套装

二等奖



1名 3DS LL硬壳包



1名 PSV硬壳包

幸运奖



1名 16合一卡盒



1名 3DS LL金属伸缩触控笔4支装



1名 海贼王主机海绵包

《掌机王SP》第220辑中奖名单

特等奖1名 任天堂俱乐部卡比零钱包

北京市	侯丽

二等奖2名：掌机硬壳包

天津市	游岳
台州市	张城恺

幸运奖3名：掌机周边

河池市	蔡艳妮
长春市	刘思洋
武汉市	舒帅

《掌机王SP》第220辑DVD问答—中奖名单



3名 PSV硬壳包

玉林市	陈海松
安吉市	凌志云
苏州市	宋皓晨

答案：A

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



交响旋律 最终幻想 谢幕 3DS

系统详解
全技能、全道具资料

攻略透解 P107



蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星 3DS

攻略透解 P126



刀剑神域 虚空碎片 PSV



PSV **苍翼默示录 刻之幻影**



封面用图：马里奥高尔夫 世界巡回赛
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.222
口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：DG5492L

目录

掌机情报站

黄金眼

便携领域

三次元空间

PlayStation Vita总部

前线狙击

新作拼盘

专题企划

自由谈

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

文 雷伊

掌机情报站

事件
EVENT

任天堂发布2013财年业绩，营业亏损464亿日元



5月7日，任天堂发布了2013财年（2013年4月1日至2014年3月31日）的业绩报告。根据报告显示，2013财年，任天堂共创造营业额5717亿2600万日元（其中来自海外的营业额为3947亿日元，海外销售占比69%），同比下滑10%；营业利润为464亿2500万日元的赤字，经常利润60亿8600万日元（同比下滑41.9%）；当期纯利润为232亿2200万日元赤字。今年1月份的时候，任天堂曾发布业绩向下修正申明，当时修正后的财年业绩目标为营业额5900亿日元、营业损失350亿日元，而这次实际发布的业绩，无疑比早前修正后的预期业绩更低。任天堂表示，之所以没有达到预期，是因为3DS硬件和Wii U的软硬件都没有达到销售预期。而营业损失比预想的更大，除了因为营业额未达到预期之外，还在于库存资产的评价降低、以及研究开发费比预期更高。

根据报告显示，去年10月全球发售的3DS大作《口袋妖怪 X・Y》财年内共售出1226万套；日本于上一财年先行发售、欧美于2013年6月发售的《立体动物之森》，本财年内共售出380万套（累计766万套）。另外，《路易的鬼屋2》、《塞尔达传说 众神的三角力量2》、《马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险》等作品，在财年内的销量均突破了200万套。而来自第三方开发商的作品，也诞生了不少热卖大作。综合之下，本财年共售出1224万台3DS硬件、以及6789套3DS软件。

Wii U方面，尽管《马里奥3D世界》、《新・超级马里奥兄弟U》、《新・超级路易U》等5款作品均达成了百万销量，但是Wii U的整体业绩依然低调推移，财年内Wii U硬件仅售出了272万台，软件则卖出了1886万套。除此之外，NDS财年内共售出13万台硬件、1029万套软件；Wii财年内共售出122万台，软件为2616万套。

关于2014财年的业绩目标，任天堂表示3DS预计达成全球累计4300万台的销售目标，而软件方面，《马里奥高尔夫 世界巡回赛》于5月全球发售，《朋友聚会 新生活》将于今年6月在欧美地区发售，3DS版《任天堂全明星大乱斗》也将于今年夏季全球发售，不仅如此，2014财年还有更多重点3DS游戏投放，令3DS平台的业务能够稳定地创造利润。

对于Wii U，任天堂也表示在下一财年还是会持续严峻的情况，但是公司会采取各种措施来激活该平台。比如，活用Wii U GamePad特长的软件提案，活用NFC功能，NDS虚拟主机游戏登陆Wii U平台丰富其软件阵容等。软件方面，今年5月发售的《马里奥赛车8》、今年冬季发售的Wii U版《任天堂全明星大乱斗》等大作预计将会带动平台销量，公司将以无论单人还是多人都能享受乐趣的游戏以轴心，依次为玩家提供高品质游戏，另外也会积极地通过任天堂e商店展开数字下载业务。

为此，任天堂预计2014财年的目标营业额为5900亿日元、营业利润400亿黑字、经常利润350亿日元、财年纯利润200亿日元。任天堂还表示，从中长期的经营转眼略来看，公司除了将继续以游戏平台为核心之外，也会通过活用任天堂网络ID、智能手机设备等，长期构筑玩家之间的联系，进一步扩大任天堂平台的业务。此外，任天堂将继续探索健康游戏领域，同时活用任天堂丰富的人气角色，加强角色授权业务。

事件
EVENT

索尼集团发布2013财年业绩，亏损1284亿日元



5月14日，索尼集团发布了2013财年（2013年4月1日至2014年3月31日）的业绩报告。根据报告显示，本财年索尼共创收7兆7672亿6600万日元，同比增长14.3%。营业利润同比下滑88.3%，为264亿9500万日元，税前利润为257亿4100万日元。该财年的纯利润，则从上一财年的415亿日元黑字，变为1283亿6900万日元的赤字。营业额的增长，主要是因为汇率的好转、PS4发售，以及智能手机的大幅增收。如果用上一财年的汇率来进行决算的话，营业额其实是有所下滑的（下滑2%）。

游戏领域，营业额同比增长38.5%，达到了9792亿日元（如果是用上一财年的汇率，则是增收16%）。之所以实现大幅度的增收，主要在于PS4的发售以及汇率带来的好影响，而另一方面，虽然PS3硬件的销量在下滑，但是软件所带来的收入却是增长的。营业损益方面，相比上一财年17亿日元的利润，本财年为81亿日元的亏损。本财年，除了前述的增收带来的影响之外，伴随PS4发售所带来的费用增加，以及由SOE开发的一部分PC网游评价不高，所以才会导致营业利润为赤字。纵观整个2013财年，索尼共卖出1460万台家用主机（PS3和PS4），410万台掌机（PSP和PSV），本财年内的软件营业额为3840亿日元。之前索尼定下的财年销售目标为，家用机1500万台、掌机500万台，软件销售目标3900亿日元。从最终的数据来看，我们可以发现，家用机和软件的实际销售情况接近财年预期目标，而掌机离目标依然有一定距离。

对于2014财年的业绩预期，由于预计PS4销售台数会进一步增加、网络产品的销售会增加，因此预期2014财年的营业额将会进一步增长。对于营业损益，得益于增收的影响、以及PS4发售之后开发费用的降低，因此预期营业损益将会有所改善。索尼预期2014财年将会卖出1700万台家用主机和350万台掌机，预期的软件营业额则为3900亿日元。而整个索尼集团的业绩预想，预期2014财年整个集团将创收7兆8000万日元（同比增长0.4%），目标营业利润为1400亿日元、税前利润1300亿日元，利润方面，则希望能够改善赤字，将亏损降低至500亿日元。另外，由于组织架构的变动，原来包含在“其他”业务中的网络业务，将会整合进游戏业务，整个部门更名为游戏&网络服务（G&NS）部门。

5月7日



Pokemon本日宣布了GBA时代大受欢迎的“《口袋妖怪》系列”作品——《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》，将在3DS平台进行重制，重制版本将于今年11月全球同步发售。目前，游戏的官方网站已经开启。据悉，此次的重制版在游戏标题上也将进行变更，其中《红宝石》版重制版名为《Ω红宝石》、《蓝宝石》版重制版名为《α蓝宝石》。目前，游戏的详细信息还没有公布，但是我们有理由相信，随着硬件性能的大幅度提升，重制版将在画面上有较大进化，而在系统方面，相信也会随着时代的变化加入一些更符合现代玩家习惯的内容。

事件
EVENT

Capcom公布2013财年业绩，增收增益



5月8日，著名日本游戏公司Capcom发表了2013财年的业绩情况。本财年，Capcom共创收1022亿日元，同比增长8.6%；营业利润102亿9900万日元，同比增长1.5%；经常利润109亿4600万日元，与上一财年持平；财年纯利润为34亿4400万元，同比增长15.9%。2013财年，Capcom很好地实现了增收增益，业绩状况较为喜人。

就各个业务部门来看，游戏所在的电子内容部门，创收658亿2400万日元，同比增长3.4%；营业利润为44亿8900万日元，同比降低36.4%。因此，游戏部门该财年为增收减益。作为公司的旗舰产品，《怪物猎人4》（3DS）本财年共销售410万套，而Xbox One的首发大作《丧尸围城3》则在欧美地区卖出了120万套；《生化危机 启示录 揭幕版》（PS4/Xbox 360/Wii U/PC）虽然只是3DS游戏的高清重制，但依然卖出了120万套。此外，《龙之信条 暗黑崛起》（PS3/XBox 360）以及《逆转裁判5》（3DS）也都有着上佳的表现。而另外一方面，以海外市场为目标的《失落的星球3》（PS3/XBox 360/PC）表现一直较为低调。手机游戏方面，《怪物猎人 大狩猎任务》虽然表现还不错，但由于缺乏其他热门产品，所以整体表现依然较为低迷。

其他部门方面，娱乐设施部门业绩为减收减益。而娱乐机器部门，则由于柏青哥游戏《怪物猎人 月下雷鸣》、《鬼泣4》等产品的出色表现，实现了大幅增收增益，其中营业额为231亿6000万日元，同比增长38%；营业利润71亿3100万日元，同比增长45.8%。

同时，Capcom也公布了2014财年的预期业绩，其中目标营业额为800亿日元、目标营业利润为105亿日元、目标经常利润为102亿日元、目标纯利润为66亿日元，可以发现，除了营业利润有所提升之外，其他都比本财年有所降低。家用机方面，Capcom将会发售《怪物猎人4 G》、《终极街头霸王4》等热门作品，其中《怪物猎人4 G》的财年销售目标为390万套（含欧美）。而手机游戏方面，除了已经上线的《怪物猎人 携带版 2nd G iOS版》之外，年内也会将《怪物猎人Smart》、《龙战士6》等作品投放到市场，加强手机游戏方面的布局。

5月14日

NTT Docomo与任天堂共同开发了一个智能手机应用“简单共享3DS”（かんたんテザリング for Nintendo 3DS），利用该应用，玩家可以使手中的3DS随时随地都能够接入网络进行通信对战。目前，该应用已经可以在日本区的Google Play中下载到，对应机型暂时为NTT Docomo今年夏季款智能手机5种和平台2种，对应机种之后会逐渐追加。据悉，该应用利用了智能手机的WPS功能，使之前没有用过网络分享的用户，也能快速进行网络设置。这次合作，NTT Docomo想过智能手机的便利功能进一步丰富用户们的生活，而任天堂则期望借此扩大3DS的网络服务，令玩家切身感受到3DS的游戏世界。

事件 EVENT

Bandai Namco发布2013财年业绩，游戏部门增收增益



5月8日，Bandai Namco集团发表2013财年的业绩情况。根据财报显示，本财年集团共创收5076亿7900万日元，同比增长4.2%；营业利润446亿7200万日元，同比下滑8.2%；经常利润474亿5600万日元，同比下滑5%；财年纯利润为250亿5400万日元，同比下滑22.6%。

Bandai Namco集团以2012年4月开始的中期计划愿景“挑战、成长、进化”为基础，以“IP轴战略”放眼中长期成长，实施着各种改革推进方案。其中家用游戏、影像音乐内容、网络内容等所在的“内容部门”，在本财年表现不错。营业额为2784亿800万日元，同比增长5.6%；部门利润为372亿4800万日元，同比增长2.2%，实现了增收增益。家用游戏方面，主要面向海外的《暗黑之魂2》、以及面向日本国内的《噬神者2》、《迪士尼梦幻城堡 我的快乐生活》等作品，都获得了不错的销售成绩。网游方面，《海贼王 伟大收藏》、“《机动战士高达》系列”、“《偶像大师》系列”等作品依然维持着较好的收入表现。

下一财年，公司将进一步强化“IP轴战略”，除了迅速应对环境变化，也会强化新IP的创造和培养。另外，类似商品、服务以及音乐会、实况活动等的相乘效果，将虚拟与现实融合而创造出的新附加价值，以及IP价值最大化利用，也是公司所要去积极去尝试的。家用游戏方面，公司将平衡面向日本国内的当红IP改编产品、面向全球投放的大作、以及利用网络功能的作品，并将这一理念运用到新的平台。下一财年，公司预期创收5000亿日元（同比减少1.5%）、营业利润450亿日元（同比增长0.7%）、经常利润450亿日元（同比下滑5.2%），财年纯利润为280亿日元（同比增长11.8%）。

5月14日



最近这段时间，角川（Kadokawa）可谓非常活跃。先是收购了《恶魔之魂》的开发商FromSoftware，最近又涉及到公司层面的大幅变动。5月14日，角川和日本著名互联网公司Dwango发表联合申明，表示将基于对等的精神，通过共同股份转移来设立完全母公司Kadokawa·Dwango，宣告了两家公司今后统合经营的决心。而新公司Kadokawa·Dwango，则将于今年10月1日上市。日本游戏巨头们的合并可谓屡见不鲜，比如有Square Enix、Koei Tecmo的先例在前。角川旗下拥有大量出版社、动漫和游戏IP，而Dwango则是玩家们非常熟悉的视频网站niconico的母公司，两家大型公司的合作无疑将会变得非常有看点。

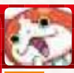
PORTABLE GAME SALES RANKING

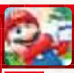
掌机TOP10销量榜

栏目主持：胧月

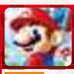
日本软件《妖怪手表》继续领跑，《刀剑神域 虚空碎片》的初动销量跟前作大致相当，《马里奥高尔夫 世界巡回赛》的消化率则不甚理想，略辜负厂商的期待值。北美方面，PSV的《边境之地2》荣登榜首，虽然有着4万余销量，但对当周PSV的销量带动并没有传闻中那么夸张，实际甚至可以说没什么带动。

软件销量（日本） 2014年5月5日～5月11日

1  **妖怪手表**
妖怪ウォッチ
■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元
↑ 本周销量 5万8988套 累计销量 94万9513套 消化率：80%以上 3DS

2  **马里奥高尔夫 世界巡回赛**
マリオゴルフ ワールドツアー
■Nintendo■SPG■2014年5月1日■4936日元
NEW 本周销量 2万4086套 累计销量 8万2829套 消化率：40%以上 3DS

这个从1987年就登场的系列可算马里奥的元老级游戏之一，最早登陆FC磁碟机的初代是一款相当正统的高尔夫游戏，从《马里奥高尔夫64》以后便加入更多角色和娱乐要素。《世界巡回赛》是掌机上的第四款作品，前三款分别登陆于GBC和GBA，最早登陆GBC的《马里奥高尔夫GB》卖出22万。从消化率看，本作的出货量正是参考了《马里奥高尔夫GB》，但实际市场反响却并不甚强烈，任天堂还需要进一步的售后宣传攻势。

3  **马里奥聚会 岛屿漫游**
マリオパーティ アイランドツアー
■Nintendo■TAB■2014年3月20日■4800日元
— 本周销量 1万7944套 累计销量 37万132套 消化率：80%以上 3DS

4 **刀剑神域 虚空碎片**
ソードアート・オンライン －ホロウ・フラグメント－
■BNGI■RPG■2014年4月24日■6853日元
NEW 本周销量 1万3589套 累计销量 17万7177套 消化率：80%以上 PSV

5 **交响旋律 最终幻想 谢幕**
シアトリズム ファイナルファンタジー カーテンコール
■Square Enix■MUG■2014年4月24日■6264日元
NEW 本周销量 1万2002套 累计销量 11万2665套 消化率：60%以上 3DS

6 **星之卡比 三重华丽**
星のカービィ トリプルデラックス
■Nintendo■ACT■2014年1月11日■4800日元
↑ 本周销量 9556套 累计销量 61万561套 消化率：80%以上 3DS

7 **智龙迷城Z**
パズドラZ
■Gungho■PUZ■2013年12月12日■4400日元
↑ 本周销量 7339套 累计销量 139万5663套 消化率：80%以上 3DS

8 **口袋妖怪 X・Y**
ポケットモンスター X・Y
■Pokemon■RPG■2013年10月12日■4800日元
↑ 本周销量 6371套 累计销量 436万2714套 消化率：80%以上 3DS

9 **随心时尚 女孩风格 贪心宣言 心跳升级！**
わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言！ トキメキUP！
■Nintendo■SLG■2014年4月17日■4936日元
NEW 本周销量 6070套 累计销量 3万2602套 消化率：60%以上 3DS

10 **怪物猎人4**
モンスターハンター4
■Capcom■ACT■2013年9月14日■5990日元
↑ 本周销量 5659套 累计销量 345万9025套 消化率：80%以上 3DS

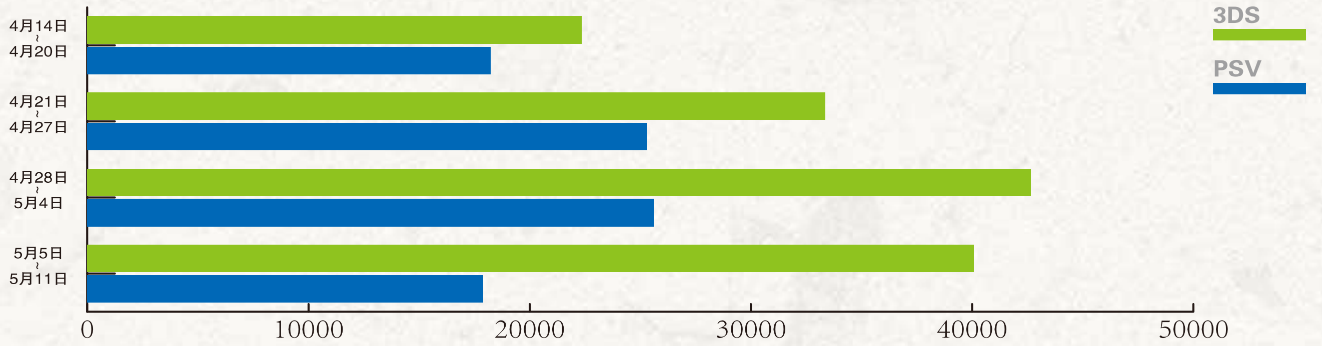
硬件销量（日本） 2014年5月5日～5月11日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	4万68台	90万9014台
PSV	1万7888台	53万2506台

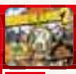
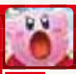
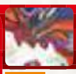
3DS累计销量 1560万3025台

PSV累计销量 280万7645台

四周间硬件销量推移表（日本） 2014年4月14日～5月11日



软件销量（北美） 2014年5月4日～5月10日

排名	游戏名	本周销量	累计销量	原名	资料	平台
1 (NEW)	边境之地2	4万2379套	4万2379套	Borderlands 2	■Take–Two■FPS■2014年5月6日■39.99美元	PSV
2 (NEW)	星之卡比 三重华丽	3万2800套	8万8474套	Kirby: Triple Deluxe	■Nintendo■ACT■2014年5月2日■34.99美元	3DS
3 (↓)	口袋妖怪 X・Y	1万3951套	342万8171套	Pokemon X/Y	■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元	3DS
4 (NEW)	马里奥高尔夫 世界巡回赛	9018套	3万6566套	Mario Golf: World Tour	■Nintendo■SPG■2014年5月2日■39.99美元	3DS
5 (↓)	耀西新岛	6877套	16万6674套	Yoshi's New Island	■Nintendo■ACT■2014年3月15日■39.99美元	3DS
6 (↑)	马里奥赛车7			Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元	3DS
7 (↑)	新・超级马里奥兄弟2			New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	3DS
8 (↓)	立体动物之森			Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元	3DS
9 (↑)	超级马里奥3D大陆			Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元	3DS
10 (↓)	迪士尼魔法世界			Disney Magical World	■Nintendo■ETC■2014年4月11日■29.99美元	3DS

硬件销量（北美） 2014年5月4日～5月10日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	2万5192台	66万960台
PSV	1955台	7万9065台

3DS累计销量 1235万6194台

PSV累计销量 175万4752台

四周间硬件销量推移表（北美） 2014年4月13日～5月10日



游人望远镜



栏目主持

虫无兮

关于特产的话题：之前美编澄香不知道去哪里（总之不是上海）旅游的时候，带回来了一些手信，当时吃着觉得不错。五一在魔都的特产店里见到了类似的东西，便买了一些果脯，吃下去果然也是熟悉的味道。翌日，闲得发慌去魔都的进口食品超市散步时，又发现了某日本零食的盒子上，印着和前一天购买的特产一模一样的照片，然后还有一个十分犀利的名字。等回到深圳，去家附近的沃尔玛，又在广东特产架子上看到了同样的东西。问：这到底是哪里的特产啊？



山本正美

SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”

白乐。在筱原园地散步。树木在带着香味的风中晃动，鸟鸣花香。我：“这里的自然风景真棒。完全不像在东京。”妻子：“那是因为我们在神奈川啊。”这、这家伙，呃啊！（无言以对。）

5月18日



之前见过山本吐槽自己的母亲，如今却被自己夫人吐槽，看来山本家流着逗哏的血呢。



中裕司

《索尼克》及《梦幻之星》生父

在伦敦大酒楼见到了刺猬形状的炼奶炸馒头，好吃！

5月1日



是的，在不知不觉间，《索尼克》之父就与中国擦身而过了。虽然只是一道普通的炼奶炸馒头，可是些许刀工就让其改头换面，这考究是很多国内食肆都望尘莫及的啊。当然，价格方面可能也追不上……



松山洋

CyberConnect 2总裁



今天的白板涂鸦。把大灰狼给“Dawn Destroy”掉吧。小红帽酱——差不多要被骂了吧。

5月16日



今天的白板涂鸦。看吧，变成这样了，嗯嗯，我懂的，刚才弄错了呢，其实这边的画像才是真实写照。小红帽酱。“Destroy。”

5月16日



实现啦！打上招呼啦！搭上话啦！拿到签名啦！还给我画了插画呢！《潮与虎》！好开心！藤田和日郎老师，真的十分感谢！

5月18日

松山为了自家手游而绘制的一系列涂鸦里，不知道为什么乱入了其他作品的角色，其中就包括了来自藤田和日郎的漫画《月光条例》的人气角色“小红帽”，“Dawn”和“Destroy”都是她的口头禅。不过把这几条连起来看，就会觉得松山是早有预谋呢……



神谷英树

白金工作室游戏制作人，代表作为《鬼泣》《生化危机2》《猎天使魔女》



接着这个画下去……

5月17日



惯例的这个……

5月17日



《红侠乔伊》时的……

5月17日



《大神》时的……

5月17日

神谷随手放出了考虑《猎天使魔女》续作时的涂鸦后粉丝一片好评，目前看来还要继续下去的样子，只是他压箱底的游戏角色也差不多掏光了吧……

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



本次斩获最高分的是《交响旋律 最终幻想 谢幕》，RPG要素自然地融入音游系统，有着堪称日式游戏史上的最强作曲家阵容，列入“黄金珍藏”亦是顺理成章。《苍翼默示录 刻之幻影》移植自PS3平台，自身完成度可谓“系列最高作”，不过优化上略有问题，习惯手柄式按键操作并且以对战为目的的玩家可放心购入。

栏目主持
胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

苍翼默示录 刻之幻影

■ブレイブルー クロノファンタズマ■卡带■Arc System Works■FTG
■格斗・2D■2014年4月24日■1～8人■对应PSV TV



PSV 热血推荐

《苍翼默示录》系列最新版本。剧情进展至以第五阶层都市“伊吹户”为中心的斑鸠联邦。平衡性同步了街机平台上3月底更新的1.10版本数据。

总分 25

画面	★★★★★
系统	★★★★☆
优化	★★★☆☆

白菜 由于是PS3版的完全移植，不知是优化不佳还是限于机能，游戏的读盘时间偏长，在遇到需要多次读盘的模式（例如深渊模式）时会玩得比较烦躁。故事模式最终BOSS战拖慢很恐怖，不过应该是剧情中限定使用UM角色的关系，单独划出来的BOSS挑战模式就没拖慢得那么夸张了。设定中可以将左摇杆关闭，这也解决了前作玩家集中反映的“输入方向键时误触左摇杆”的问题。PSV版的本作在与人线下对战时，联机流畅度大大高于前作，除去操作问题的影响外，几近可以实现玩家之间的完美对战。长达十数小时的故事模式全程语音阅读量也非常厚道。 8

阿鲁 除了读盘时间有些难受外，其余的声、画方面水准都很高。故事剧情的容量以一款FTG而言非常惊人。大量的角色和各自不同的特征也让这款作品有着极高的耐玩性。 8

胧月 剧情往前推进了一大步，前作个别做坏掉的角色做了调整，整体平衡性更强。自身作为一款格斗游戏的完成度极高，节奏加快更考验玩家的立回水平，削减了运气要素。 9

刀剑神域 虚空碎片

■ソードアート・オンライン ホロウ・フラグメント■卡带■BNGI■RPG
■角色扮演■2014年4月24日■1～4人■对应PSV TV



PSV

PSP版《刀剑神域》的资料篇，在保持前作主线流程的基础上加入耐玩度相当的虚空区域，玩家可驱使10种不同武器的剑技潜入迷宫，完成各项支线任务，协力攻略巨型BOSS。

总分 21

画面	★★☆☆☆
系统	★★★☆☆
耐玩	★★★★☆

胧月 新增的虚空攻略区内容十分厚道，虽然只有6个区域但范围之大令人咋舌，再加上海量的虚空实装调查任务，想要拿到对应内容奖杯耗时堪比主线通关，虚空区域难度过大，很多强力BOSS只是在单纯地提高数据，强迫玩家刷刷刷强化装备提升等级，严重缺乏技术含量。战斗的快捷键设置得比较方便，熟悉并灵活操作主人公以及NPC只需要很短的时间适应，但操作战斗时视角偶尔会切换为主视角，导致无法看清周围的情况。游戏画面在同期作品中算是比较差的，完全没有体现出PSV应有的水准。 7

白菜 原创的世界观营造得相当优秀，以游戏媒体呈现网游内容可谓相得益彰。战斗系统大幅改良，节奏、音效和演出效果均进步不少，不过画面依然寒碜，还有些不合理的贴图错误。 7

乌冬 战斗很爽快，逐步习得战斗技能的过程极富成就感。游戏本身非常FANS向，并未针对新入玩家就登场角色有个大致说明，有比较高的认知门槛。一些口水剧情超没营养。 7

限界凸记 萌灵编年史

■限界凸記 モエロクロニクル■卡带■Compile Heart■RPG
■角色扮演・迷宫探索■2014年5月15日■1人■对应PSV TV



PSV

大打擦边球的3D迷宫探索RPG，基本进行方式是降服各种怪物女孩组建队伍并攻略迷宫，刷取稀有道具。收服怪物女的过程非常邪恶，美其名曰“加深羁绊”。

总分 21

系统	★★★☆☆
耐玩	★★★★☆
福利	★★★★☆

阿鲁 本作舍弃了前作的卡牌+战棋的系统，改为了传统的第一人称迷宫RPG，走萌系路线的画风相当养眼，某些敌人的造型也很搞怪，沿用了绅士向触摸系统并且加入很多糟糕的设定，可以说是一款彻头彻尾的宅向游戏。本作的整体难度不高，战斗系统在传统的模式上加入了一些自己独创的要素，提高了游戏的策略性和可玩性。游戏中可使用角色众多，但是部分角色性能重复度高，绝大多数情况下还是用那几个人。作为卖点的触摸系统虽然充满了“福利”，但是玩多了之后很容易让人觉得厌烦。 **7**

胧月 游戏的卖点只能说“你们懂的”。战斗和移动均十分流畅，读盘时间短，怪物娘的人设也非常可爱。摩擦屏幕既是游戏的最大特征，也是最大缺点，玩多了手疼。 **7**

库玛 虽然是依靠可餐的秀色来吸引绅士，但自身仍旧是较为严谨的迷宫RPG，4种难度也照顾了不同水平的玩家。不过部分技能设计得有些失衡，杂兵和BOSS都一概秒杀的强度令人困惑。 **7**

交响旋律 最终幻想 谢幕

■シアトリズム ファイナルファンタジ― カ―テンコ―ル■卡带■Square Enix
■MUG■音乐■2014年4月24日■1～2人■对应邂逅通信/无意识通信



3DS 黄金珍藏

集合了“《最终幻想》系列”大量作品经典乐曲的、带RPG要素的音乐游戏系列作品，在追加新玩法和增加大量乐曲后再度登陆3DS平台。

总分 27

变化	★★★★☆
耐玩	★★★★★
曲目	★★★★★

阿鲁 基础系统没有大的变化，不过歌曲数量明显增多，这无论对于音乐游戏玩家还是系列粉丝来说都是绝对的利好消息，花更少的钱玩到更多的歌曲，何乐而不为呢。系统方面发生了变化，比较明显的是加入了对战模式，音乐游戏原本就是对抗性很高的游戏类型，该模式的加入可以说大大增强了游戏的生命力。组曲任务模式是前作中“混沌神殿”的升级版，加入地图、场景要素后，让游戏根据RPG风格，其中的分支路线也让玩家有了更多选择，大量的角色，丰富的技能、道具，卡片强化等要素的进化也都非常成功。 **9**

胧月 200多首优秀音乐的天时和《FFＸ/Ｘ－2》中文版余热未消的地利，都让人能全身心投入本作。收集和养成要素非常丰富，画面演出好，拓展了其作为音乐游戏的内涵。 **9**

虫无兮 本作更加强调对角色的培养，不但可以多次转生提高CP上限，更可以通过卡片来大幅强化角色的能力，让原本刷卡片的过程不再单调，再算上对战要素，妥妥地是一大时间杀手。 **9**

马里奥高尔夫 世界巡回赛

■マリオゴルフ ワ―ルド ツア―■卡带■Nintendo■SPG
■体育・高尔夫■2014年5月1日■1～4人■对应邂逅通信/无意识通信



3DS 热血推荐

围绕高尔夫展开对战、邂逅通信、Mii形象的编辑等游戏乐趣，玩家可操作马里奥等任天堂当家明星或玩家自身的Mii角色，在多变的场地上随时随地地挥杆击球。

总分 24

系统	★★★★☆
画面	★★★★☆
收集	★★★★☆

胧月 游戏良好的手感和细致的系统都将高尔夫的方方面面很好地予以表现，风向、高低差和地形等现实中需要考虑的因素也应有尽有。面向新手的教学和训练关卡让第一次接触高尔夫的玩家也能够很快熟练并融入这项体育运动之中。3D化的各个场景都让人在击球时也能有赏心悦目的感觉。除了每个赛场的最低杆数外，游戏还提供了大量的挑战内容，十分耐玩。就算这些内容都完成了，还可以连接网络参加大赛，和世界中的玩家一起竞技。角色动作和场景机关虽饱含童趣，游戏性却丝毫不幼稚，掌握击球真髓需要大量练习。 **8**

白菜 保持了一贯的“马里奥品质”，制作非常精细。Mii形象可以直接加入游戏，利用自定义系统对人物进行改造，还会影响角色的性能。不过高尔夫这项运动制作成游戏必定难度不会太低…… **8**

乌冬 有着历代最多场地和登场角色，读盘时间短，上手简单的同时又有诸多上级技巧，公主俱乐部可供玩家投入时间的要素非常丰富，无论单机或在线都极为耐玩。 **8**





黄金眼评分 25分 热血推荐 文 阿鲁

3DS	角色扮演·收集育成	RPG
雷电十一人 GO 银河 大爆炸·超新星		
イナズマイレブンGO ギャラクシ－ビッグバン·ス－パ－ノヴァ		
Level–5	日版	2013年12月5日
1～4人	5657日元	对应邂逅通信/无意识通信
游戏时间：100小时以上		

从2008年发售至今的五年半时间里，“《雷电十一人》系列”已然成长为一个高知名度品牌，每次的新作都有足够多人为其买单。虽然这跟该系列优质的动画有着不小的关系，不过终究还是归功于游戏的优良素质。

不断地进化

继前作的化身武装和极限合体后，本作又为踢球的少年们准备了一个全新的强化系统——野兽之力。从系列最初的必杀技开始到如今的野兽之力，几乎每一部新作都会为球员们带来全新的强化能力，这使得玩家从进行比赛时可以换着法儿使用各种能力来与对手进行对抗，到现在已经发展成为不用点什么能力就没法正常游戏的地步。

当然了，作为一款RPG，设置丰富的技能无可厚非，如果全程只用普通攻击打到通关那才更叫一个乏味。随着系列作品数量的不断增加，游戏赋予角色们的能力越发丰富，不过对各种能力的平衡性调整显然就没有做到位了。举个最简单的例子，自从化身出现后，必杀技的威胁力就被明显降低，只要不是等级或能力碾压的情况下，大部分必杀技是拼不过化身的，这就使得另外一方也必须让球员发动化身来阻挡，玩到最后就变成了“比比谁的化身多”的游戏了。之后追加的化身武装、极限合体和野兽之力系统也都有相同的问题，只要对方“开挂”，我方也必须要“开挂”来对应，否则就会被对方一路横冲直撞，最终破门得分。如果说只用普通攻击就能通关的RPG玩起来让人乏味，那么一款几乎全程都用不到普通攻击甚至普通必杀技的RPG，玩起来给人的感觉也不会太好就是了。好在本作中对强化能力开始有所限制，不但前作中的极限合体被削弱，化身系统和野兽之力两者的强化人数也被限定为了“共三人”，这显然比前作中化身系统和极限合体“各三人”的强化阵容更为合理，至少大部分没有强化的队员还可以通过必杀技来彼此对抗，至于“普通攻击”嘛……还是只能在剧情中打打酱油而已。

多篇章的故事构成

本作的故事被分为了地球篇和银河篇两大篇章，地球篇里玩家经历开发新人潜能的过程，而在银河篇里则是新能力“野兽之力”的表演舞台。可以说，本作的两大篇章，都带给玩家一个很明显的感觉——养成，尤其是前篇更为明显，带领一群从未接触过足球的新人

突破重重困难，最终获得挑战银河系豪强的资格。是不是有一种在玩初代游戏的既视感？这种剧情处理方式的优劣咱们暂且不谈，但讨好吸引新玩家的意图也未免太明显了。好在游戏的剧情还算紧凑，银河篇中能力解禁后也让系列玩家重新找回了熟悉的感觉（地球篇中是无法使用化身系统的），就个人来讲还是很满意这样的改变，让人真正有了一丝在玩新作的感觉。



▲真正的战斗在进入宇宙后才开始，前半段的时间一直在培养新人。

新增要素

本作最大的新增要素自然就是全新的强化系统——野兽之力。和以前的纯消耗型强化系统不同的是，野兽之力是会随着比赛时间和拼抢成功而升级的，升级后不但能获得更多可使用的能量，在与对手对抗时技能的威力也会提高，合理使用会让开启了野兽之力的队员越战越强。并且该能力的持久性也远远高于化身系统，发动专属必杀技时还能配合其独有的转盘效果附加额外的能力，总而言之是一个非常强大的强化系统。当然这个强大的玩意也是可以被对手利用的，在比赛时遇到对方的ACE球员使用野兽之力，基本可以用“欲哭无泪”来形容当时的心情，原因在于使用了野兽之力的球员只有在拼抢失误时才会削减SP且不增长经验点数，然而作为ACE球员，其能力自然非常强悍，想要从他们脚下抢球非常困难，这就会导致他们野兽之力的等级不断攀升，SP点数也会越来越多，长时间在赛场对我方造成巨大威胁。如果遇到发动能力的是对方门将会更加纠结，你会发现通过普通射门来消耗对方能量槽的做法已然收效甚微，原因在于对方消耗能量槽的同时也会大量增加野兽之力的经验值而升级，之前消耗掉的SP也随着等级的提升加回来了。于是，想要破门的最好方法反而变成了使用大威力射门必杀技轰杀。不过好在本作可以利用特训快速培养球员的能力，游戏中盘就能打造一个射门能力超强的前锋，配合强力的射门技能可轻松突破流程中所有守门员的防线，但这样一来就让游戏的玩法非常单一，乐趣大减。



▲给队员配上低消耗的抢断或盘带类必杀技，可以在消耗很少SP的情况下飞快提升野兽之力的等级。

系列今后之路

从系列第一作到如今的《大爆炸·超新星》，我们的主角们已经从地区冠军逐渐成长为拯救了银河系的英雄，跑完全国逛地球，逛完地球玩穿越，最后甚至还在银河系中的各个星球去走上了一遭，接下来要对付的敌人又在何方呢？是外银河系还是平行宇宙？而作为拯救过银河系的球员们，他们已经经历过穿铠甲、融合灵魂，接下来又该怎么玩？难道是驾驶专门踢球的机器人和来自宇宙的谜之敌人展开巅峰对决？说实话，本人是不太喜欢如今这种剧情走向的，踢球就该好好地踢球，不要把拯救世界这种国家领导人才该考虑的事情交给一群都还没发育完全的足球少年，希望以后的作品能把重点真正转到踢球这个主题上来，让玩家享受到纯粹的足球RPG的魅力。



▲你们已经是银河系冠军了，接下来又要以什么为目标呢？



黄金眼评分 26分 热血推荐 文 宇宙人

PSP/PSV

动作·狩猎		ACT
噬神者 2		
God Eater2		
BNGI	日版	2013年11月14日
1～4人	5695日元	对应交叉存档
游戏时间：50小时以上		

纵观“《噬神者》系列”三作每一部似乎都很会挑时间发售，第一作选在“《MH》系列”登陆Wii不久，并且《MHP3》迟迟没有消息公开的时期，而资料片也正好在余温仍未减退的时候追加了大量新要素登场。当然，这两部作品加起来破百万的销量并不仅仅是时机选得好，游戏素质不俗，加上玩家对狩猎游戏的强烈需求也是成功的重要因素。而如今PSV用户群和准用户群对狩猎游戏的需求依然高涨，再加上前作建立下来的口碑和“巧妙”的宣传攻势，使得《噬神者2》（以下简称《GE2》）成为了去年最受PSV玩家期待的游戏。但是期待总是美好的，从发售后半年这个时间点回顾这部作品却会发现不少问题。

近乎重新定义游戏玩法的变化

先来说说本作积极的一面。游戏最大的变化在于新加入的血技系统。简单地说，玩家使用某一款武器的某一个攻击动作命中敌人之后，该动作就会积蓄经验值，然后就会升级并学会对应的血技。装备了血技之后，该攻击动作不仅会变得更加华丽，还附带伤害加成、特殊效果，部分血技还会让攻击动作改变。游戏中所有武器几乎所有攻击动作都可以进化成血技，但是每次战斗只能选择其中一种，所以玩家就算使用相同的武器，装备不同的血技就会有截然不同的战术打法。或者你会问，让普通攻击变成必杀技，这样不会破坏游戏平衡性么？事实上就有这样的趋势，血技种类繁多，而且同一动作有不同的路线，其中有很多鸡肋，也有很多几乎可以直接破坏游戏平衡性的，比如射杀上位帝王不用1分钟的刃炮。不过发售前官方宣传本作追求的是“以华丽必杀一击封神”所带来的爽快，所以打得爽才是重点，平衡性才是次要的。



欠缺变化

《GE》固然是一款好游戏，但距离“优秀”这个词却还有点距离，好评价中多少参杂了对“系列第一作”的包容以及对“有个性的模仿作”的赞许。但是时隔三年再推出第二作，正式系列化之后，这些问题就会被拿出来

跟前作或者其他作品进行比较，很遗憾，《GE2》在老问题上并没怎么改善。

首先是整个框架几乎是沿用前作，虽然游戏流畅，但是人物动作、比如奔跑、跳跃以及被打飞的动作都很不自然。其次是游戏手感，攻击命中敌人的打击感比较弱，还有画面，虽然PSV版刚公布的时候光影效果表现令人吓了一跳，但是实际玩上游戏的时候还是会发现场景贴图很简陋。当然沿用前作的素材来制作续作在业界是很常见的事情，这些缺点只要适应一下就好。但是，惟独有一点让笔者觉得制作组很偷懒，游戏新增荒神不多，有些看上去是新敌人但实际上前作DLC已经出现过。这些老荒神无一例外0变化，伤害弱点数值不变，没追加任何新招式而且老招式也没任何调整，直接地搬运了过来。所以游戏玩上一段时间之后，游戏除了血技之外，几乎感觉不出更多的变化。



平衡性已死

还是要说说前面所提到的平衡性，本作的平衡性差不单只体现在血技上，第一作几乎把整个游戏毁了的自制子弹系统虽然在资料片《GEB》里已经很好地调整过了，但是本作却对此进行了大改，导致又变成了毁平衡的系统。游戏发售第二天就被玩家发现了后期的一种可以秒杀中型BOSS的“卫星炮”配方，后面还陆续有弹射弹等变态子弹被研发出来。可见本作的平衡性有多糟糕。

但是我方太强了怎么办？《GE》向来的特色就是敌人成群结队地出现，玩家既然已经逆天了，后面就干脆让BOSS成群结队地出现，而且游戏没有换区的概念，所以后期几乎都是场面异常混乱的群殴。而且隐藏在最后的黑九尾还有让范围内的玩家HP下降到1的变态招式“杀生石”，使得后期难度也是变态得没道理。或许，这样“此长彼长”某种意义上也是把平衡性扯平了吧。



▲基本伤害过万的核弹，平衡性何在？

尴尬的联机补丁

《GE2》发售前最令人费解的事情，或者说最打击消费者信心的事情就是制作人富泽祐介在自己的twitter上确认了本作的PSV版不支持通过PSN网络联机，只能跟PSP版一样面联，或者通过PS3的AdHoc功能跟不同地方的玩家联机（此功能类似对战平台，说白了就是游戏本身没有网联功能）。其实我很费解制作组既然要制作PSV版，为何不一开始就把联机功能做进去，最初《MH4》宣布没有网联功能的时候已经惹来了不少玩家的骂声，逼于压力Capcom最后还是加上了。而《GE2》，这个诞生在无论机能还是网络都更加优秀的平台上的游戏，最后竟然会没有联机功能。直到游戏发售之后，制作人才决定开发联机补丁给我们补上，没错，是“开发”，而且是发售后才开始进行。到现在游戏卖了半年又半个月才发布。这令我很费解到底Shift是真的技术糟糕到这个地步，还是压根就没把心思放在这上面。如今“共斗计划”带来的作品已经公布了很多，《暗魂献祭Delta》发售了，《自由战争》快来了（哦，忘了这个也是Shift开发的），《讨鬼传 极》、还有隔壁的《MH4G》都公布了。这么多共斗游戏，还有人会在意你这迟到的联机补丁么？发布之后还能吸引人来玩这部过时作品么？

便携领域

栏目主持：纸鸢

一个月过去了，今年的便携设备市场仍然没有任何大的动静，苹果和谷歌两大巨头都按兵不动，积蓄着力量在下半年发力。国内市场上，话题不断的小米仍然是焦点，在临近本辑《掌机王SP》截稿的发布会上，小米电视2和小米平板袭来，后者尤其引人注目，无论最终这台机器是否还是“有价无货”的营销方式，但是小米掺和一下平板电脑市场至少纸鸢个人是喜闻乐见的。

情报室

智能手表交互新方式——平移、旋转和倾斜



从兴奋转为失落，相信这是不少人第一次接触智能手表后的实际感受。不可否认，如今市面上的智能手表的表现全部不尽人意，弊病的根本在于用手指在方寸之间的屏幕操作体验糟糕。点击、滑动、缩放……智能手表的交互逻辑仍然沿用智能手机的那一套，这也是为什么现有智能手表看起来只是一个缩小版的智能手机。

如何超越智能手机的交互逻辑或许是智能手表的一个突破口。据MIT Technology Review的报道，在这方面的尝试和探究中，卡内基梅隆大学的一个项目提出了一种全新的交互方式，允许用户通过平移、旋转、倾斜以及点击四种方式操纵智能手表。研究人员哈里森展示了这款智能手表的原型，由于搭载了两个霍尔位移传感器，智能手表可以测量屏幕两轴的移动，平移、旋转、倾斜以及点击动作都能够使智能手表产生屏幕响应。

研究人员还展示了一些应用场景，比如在地图的浏览中，与传统的拖动和双指缩放不同，使用者通过平移屏幕实现地图浏览，通过旋转屏幕实现放大和缩小；在时钟应用中，通过旋转屏幕实现指针旋转进行闹钟设置；在相机应用中，通过旋转屏幕实现变焦；在日历应用中，通过旋转实现下滑预览。借助以上四种动作，用户甚至可以在这块1.5英寸的小屏幕上玩射击游戏。

由于采用了机械装置，这款智能手表的原型看起来还是过于笨重。目前哈里森仍在探寻智能手表在触摸以外的交互方式，他认为智能手表的问题不在于响应不快或者续航不足，而在于它们没有合适的输入和输出方式。

iOS 8将为iPad添加分屏多任务功能

来自爆料网站9to5Mac的独家消息，在今年即将发布的全新iOS系统——iOS 8中，iPad



将增加一个新的分屏多任务功能。知情人士称该功能将允许iPad用户同时运行两款iPad应用。

新的分屏多任务功能其实是借鉴了微软的设计。在微软的Surface中，有一个多任务功能，用户只需用手指或鼠标将当前所打开的应用拉拽至屏幕中心，便会出现分屏栏，可选择将当前应用放置在左侧或右侧。这个功能备受企业用户欢迎，那些在使用设备过程中，需要同时处理多个任务的用户也非常喜欢这个功能。除了可以同时运行两款应用之外，这个设计还让应用之间的互动更加方便。比如用户或许可以直接将一款应用中的文本、视频、图片或者其他内容拖拽到另外一款应用中。

iPad用户对分屏多任务功能已经期盼了好多年，据悉该功能设计之初主要是针对9.7英寸iPad，所以现在还无法确定它是否支持iPad mini。而且该功能将仅支持横屏模式，它或许也是iPad将来的发展关键，此前就已经有消息表示，苹果考虑在今年晚些时候或者明年推出屏幕大于9.7英寸的iPad产品。

软件园

Meemo

Android

类型：插件 | 价格：免费

手机中的应用程序越来越多，面对整页杂乱无章的图标，想找到自己需要的应用确实是一件让人困扰的事情，如何让眯着眼睛寻找应用这件事变得简单明了呢？Meemo给了用户一个相对不错的解决方案。

Meemo的用法非常简单，利用最符合中国人习惯的九宫格拨号方式，用户可以方便地在自己的手机中寻找到任何中英文应用。而且相比同类查找应用，Meemo有着更为强大的算法和美观的透明界面。进入应用后，首先是熟悉的拨号界面，输入需要查找的应用的首字母或者全拼，应用便会呈现在用户面前，加之虚拟键盘支持下滑隐藏，让应用的操作变得更为简单。





值得一提的是，使用过后，Meemo会驻留在后台，但是是以内存消耗最小的途径，开启一个透明悬浮窗口，这样用户随时随地都可以进行应用的查找了。

总的来说，Meemo可以让用户优雅地找到心中所需的应用，即便是查找应用这种事情，只要用心去做，也可以变成一件充满了文艺气息的事情。

极简汇率

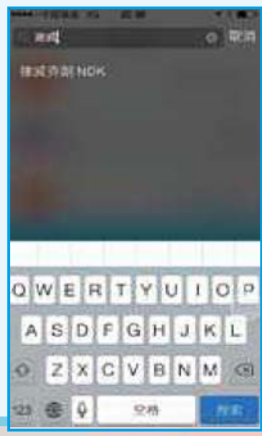
iOS/Android

类型：金融 | 价格：免费

这是一款设计风格极简的全球汇率换算工具，特点就是设计简约，随点随用，没有任何多余的功能，却又靠着简洁优雅的界面和考虑周全的功能，让其成为用户手机中替代同类型应用的不二之选。如果是平时有此方面需要的读者，不妨准备一个在手机中。

每次打开应用，都会对用户的位置进行定位，从而给出用户所在区域内常用的货币作为选项，接下来映入眼帘的是一块巨大的键盘，加减乘除一样不缺，让用户省却了在换算工具和计算工具之间切换的麻







烦。应用支持全球160多种货币之间的换算，只要在网络环境内，汇率便会实时更新，而且货币的切换也非常方便，常用的币种会罗列在选项中，而新的未添加币种也只需要搜索相应的国家或者地区名称便可以轻松找到，毕竟有些国家的名称用户熟知，但是相应的币种却不见得人人知晓。

Notability

iOS

类型：金融 | 价格：12元（偶尔限时免费）

有了便携设备之后，每个用户都希望和纸笔彻底告别，但实际使用过程中人们发现，到头来还是真正的纸笔最管用，因为不仅方便，而且自由。不过这款iPad上的Notability，还是值得对“彻底脱离纸笔”不报希望的用户再尝试一次的。





这款应用最引人注目的地方，在于它既提供了接近传统纸笔一样的自由和方便，又具备了电子类记事本的强大扩展性。实际使用过程中，用户会发现它首先是一款强大的文档工具，“文字录入”、“插入图片”等常见的排版方式都可以在此轻松完成。但是除此之外，它又提供了另一种体验，就是可以让用户自由自在地进行“书写”和“涂画”，硬生生的文本中有地方需要牢记，轻松地画上一笔就可以搞定。而且，它还提供了录音功能，无论是课程还是会议，如果用户当下跟不上讲述者的速度，那么就开启这个功能，每一分每一秒都不会错过。最后，充满了童趣的卡通化操作和完善的云备份功能，让应用在保证使用乐趣的基础上，又显得严谨和专业。还等什么，今天就让你的iPad变成方便好用的记事本吧。

番茄土豆

Android

类型：效率 | 价格：免费

本栏目中介绍过的效率类应用数量不算多，因为纸鸢觉得真正要提高办事效率还是要靠自己内心的动力，而不是借助来自外部的手机或者平板电脑，不过这款《番茄土豆》不太一样，虽然顶着效率工具之名，但其实是一款大杂烩类型的应用，结合了当下最热门的“番茄工作法”、“时间统计”以及“To-do List”，可以说是一款集各家之长的优秀工具，能帮助用户轻松高效地完成任务。





“番茄土豆”的使用简单易学，建立一个“番茄项目”后，全身心投入到工作25分钟便可休息5分钟，接着进行下一个项目，用户还可以开启“滴答滴答”倒计时声，加强来自外界的督促。而遇到多个任务一起挤到手头的时候，就需要开启“土豆任务”了，上下拖动任务进行排序（右划可以删除任务），完成每个土豆任务后轻点左边的圆圈即可。

两种任务最后都会被合算到“统计”中，方便日后查看每日的工作量，应用也会根据用户每天的工作情况，推算出最佳的工作日以及每日工作时间，用户可以井井有条安排时间，从容地完成每一项任务。

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

Android/iOS



龙珠 究极划动

ドラゴンボール アルティメットスワイプ

■ BNGI ■ 日版 ■ ACT ■ 400日元

DRAGON BALL ULTIMATE SWIPE ドラゴンボール アルティメットスワイプ

本作是经常开发“《龙珠》系列”游戏的BNGI在智能手机平台上的作品。玩家要在永远的主人公孙悟空的主视角下，以任务的形式（例如“在萨博的攻击下坚持30秒”、“击破弗利萨”）不断完成关卡，体验悟空的战斗历程。剧本横跨“弗利萨篇”、“人造人篇”和“魔人布欧篇”，玩家可以通过不断战斗提升悟空的等级，来面对越来越强的敌人。在主视角的战斗中，玩家要通过点击、划动、按住等等智能手机平台常用的操作方式，来控制悟空使出各种各样的必杀技攻击敌人。当敌人发动攻击时，也可以根据画面上的提示操作，成功进行回避（有些类似于大家熟悉的QTE系统）。另外在战斗中，画面左上方偶尔会出现龙珠雷达，当雷达出现期间完成当前任务，就可以获得龙珠。集齐7颗龙珠后即可召唤神龙，并获得可在游戏中鉴赏的3D手办。

除了游戏本篇以外，玩家还可以在游戏中内购200日元左右的“人造人篇”、“魔人布欧篇”和“特别战斗”的追加关卡，有兴趣的玩家不妨关注一下。









Android/iOS



战国无双 Shoot

战国无双シュート

■ Koei Tecmo Games ■ 日版 ■ ACT ■ 本体免费

在系列10周年纪念之际，手机平台也迎来了一骑当千的《战国无双》。本作的角色形象都是根据3代为基准制作，走可爱风格的Q版路线，游戏上架后可用角色还在陆续追加中，包括《编年史》里的男、女原创主人公都会登场。

在任务中，玩家可以用自己编成好的4名角色、以及好友的1名武将，组成5人小队展开战斗。游戏的玩法很简单，选择武将后利用触摸屏，用类似拉弓的操作将其弹射出去，沿途撞到的杂兵都会被击飞，碰撞到敌将或障碍物后则会停下来。在武将弹射的过程中，配合时机点击画面还可以发动C攻击，而蓄满无双槽后更是能发动大威力的无双奥义。如果武将弹射到同伴身上，则可以带着他一起移动，凭此发动连携攻击以及无双最终奥义，将敌人一举击溃！游戏设有火、风、雷、水4大属性循环克制的系统，不同属性的武器是玩家们反复刷取的动力，此外武器、防具以及武将的强化也保证了耐玩性。

本作的付费要素仅针对抽取可操作角色，还算比较厚道，轻松的玩法和可爱的风格相信也能吸引不少新玩家尝试。







Android/iOS

触摸侦探 新菇菇栽培研究室



おさわり探偵 NEOなめこ栽培キット

■ Bee Works ■ 日版 ■ SLG ■ 免费



作为《触摸侦探》的衍生作品而推出的本系列一直拥有极高的人气。如今第四作也来到了各位玩家面前，与系列作品一样，本作完全免费且不含任何收费要素。游戏最直观的变化就是可以栽培菇菇的空间增加了，玩家可以栽种大量的菇菇再一口气收割，搭配本作的高画质和滑溜触感，想必拔起蘑菇时的“嗯哼嗯哼”会带给玩家更大的快感。观赏每种菇菇那各具特色的图鉴也是游戏的一大乐趣，本作的菇菇图鉴在《豪华版》的基础上又追加了背面的隐藏内容，会记载菇菇的性格及招式等不为人知的情报。对应收获数的图鉴奖杯要素依然健在，而且随着收获数的增加，还能得到不同的奖品。游戏新增了可以给菇菇制造食物的食物制造机，玩家可以定制不同效果的菇菇食物，比如“让菇菇快速生长但又很容易枯萎”，或者“让红色的菇菇更容易长出来”，有目标有计划地栽培菇菇。



▲可以看出登场的菇菇大部分还是老面孔，想必以后会有更多新菇菇出现。



▲4月下旬开始的战队主题菇菇，还没见识过的玩家快去试着栽培吧！

iOS

女生强袭队



スクールガールストライカーズ

■ Square Enix ■ 日版 ■ RPG ■ 本体免费

这是一款重视剧情的角色扮演游戏，玩家要担任特种部队“第五力量”的队长，选拔出自己的队员并加以培养，一边讨伐妖魔，一边揭开世界中的不解之谜。强调角色魅力的本作启用了泽城美雪、钉宫理惠等大量知名女性声优，这些号称“强袭者”的校园女生面对任务中的敌人时，会变身为各种武装形态，带来3D空间里的大迫力战斗。

自从配信以来，厂商每周均追加新剧情，逐步展现世界观的全貌。随着故事进行，玩家从相遇的强袭者中挑选5人组队，队员的组合方式不会对战斗产生影响，可没有任何顾虑地选择喜爱的角色。一起执行任务或赠送礼物，可提升对象角色的亲爱度，关系亲密的角色不仅能在战斗中发挥出强大的作战能力，还会触发一些特殊事件。









Android/iOS

萌我一脸

萌えください

■ More Games ■ 日版 ■ AVG ■ 免费



本作是美少女恋爱游戏《魔法★魔法》衍生作品，玩家可以和《魔法★魔法》中的女主角们进行交流，从而培养彼此的感情。在游戏中，玩家可以和个性十足的美少女们同时交流，将女主角们不为人知的一面展现在玩家的面前。游戏是以短信的方式与女主角们进行交流，玩家可以从短信的文字中观察对方的性格、目前的状态以及心情，之后选择合适的信息回复对方，模拟恋人之间的私密交谈。

游戏中总共能够和19名角色进行交流，其中包含《魔法★魔法》中的18位女主角和1名特别角色。游戏专门为所有角色制作了和《魔法★魔法》中不一样的台词，即便是玩过原作的玩家也能在这款作品中体验到不一样的感觉。游戏从2014年4月9日开始配信，并且这是一款免费的作品，对萌系角色感兴趣且能看懂日文的玩家可不要错过咯。







iOS

怪物猎人 携带版 2G

モンスターハンターポータブル 2nd G

■ Capcom ■ 日版 ■ ACT ■ 1600日元



于2008年在PSP平台上推出的《怪物猎人携带版 2G》（以下简称《MHP 2G》）此次被移植到了智能手机平台上，可以说给了猎人们不小的惊喜。玩家之后就可以在手机上重温与迅龙、大怪鸟、砦蟹、霞龙等经典怪物的对战乐趣了。游戏对应iOS 6.0以上系统，操作方式除了虚拟按键外，也对应MFi手柄。通过Wi-Fi还支持最多4人的联机，无任何课金要素也尽显了本作的厚道之处。

原作中不仅包含本篇全部内容和下载任务（联动任务除外），高解析度的画面更是卖点，iPhone 5分辨率为1136×640，iPad（3代以后）分辨率更是达到了2048×1536，带给玩家们进一步的视觉体验。游戏操作全部为触屏式操作，因此老玩家们恐怕需要花费时间来适应。不过，本作追加了《怪物猎人 3G》之后才出现的“目标锁定镜头”功能，再加上独有的会让怪物出现在画面中心的“自动追尾”功能，触屏操作的不便之处在一定程度上都得了弥补。







文 KARASUNO

Android/iOS

锁链战记

チェインクロニクル

■ SEGA ■ 日文 ■ RPG ■ 本体免费



《锁链战记》是日本SEGA公司于去年（2013年）开始运营的一款网络RPG手游，简称《CC》。刚推出就凭借新颖的战斗方式和精美的卡片插画引起了很多玩家的兴趣，目前已经成为SEGA手游平台众多游戏中的顶梁柱。从正式运营到现在，短短大半年的时间，游戏的下载量已达到250万次。在获得一定的成功后，SEGA公司更是通过诸如邀请大量当红声优以及同人气动漫作品合作的方式，来吸引更多的注目。

剧情梗概

和很多手机游戏的剧情只是幌子一般地走过场不同，《锁链战记》这款游戏里面剧情内容非常丰富。虽然世界观不算复杂，不过除了正正经经的主线外，游戏里还包含了众多的支线剧情。每位角色（指可以抽到的）都有一到两段自己的专属剧情任务。另外，最近游戏还通过更新，增加了三条和主线相关的外传任务。

在遥远的边境尽头，有一块名叫“尤歌特”的大陆。原本安宁的大陆各地，却因为某天暗黑魔物——“黑之军势”的突然来袭而骤起危机。就在这种情况下，一位默默无名的战士因为各种机缘巧合，结成了一队抵抗魔物的队伍。而玩家就扮演这位主人公，踏上了集结同伴、打倒魔物的旅途。《锁链战记》的故事也由此开始了……

系统模式



本作在整个系统上并没有脱离目前手游的主要运营方式，即基本免费+道具课金制。玩法还是过关卡、扭蛋，重复于这样大致的模式中。不过在战斗方面，就没有走目前非常流行的转珠模式，而是用了自己独创的一种战斗方式。在一场战斗中，敌我双方各据左右，我方需要在3×3的九宫格里设置5名角色（4名自己队伍的角色+1名好友同伴），然后通过自己的战术移动来打败敌人。所谓的战术移动，就是指在己方和敌方的九宫格里通过快速选定角色来走位。当然好的操作一定是通过累积战斗经验来达成的！不过其中有一些小知识一定要知道，比如优先击破敌人的僧侣，BOSS放大招时可以通过角色的必杀来回避（角色出必杀时的动作状态是无敌的），利用好炎属性和冰属性相克的原理等等。一般一场战斗有三波以上的敌人，消灭全部敌人（有时候消灭大将即可）就算获得胜利，而所有同伴死亡或者敌人走到自军阵地的死线之后就算失败。这一点有点类似于《限界凸骑》和《植物大战僵尸》等塔防游戏。

序号	说明
1	我方角色
2	好友角色
3	死线（敌人到达此处即战斗失败）
4	敌人
5	敌人的波数
6	暂停键
7	加速键
8	技能珠（最多存8个）
9	角色技能（必杀）的名字、范围、需要的技能珠数和发动键



界面介绍





▲本作最多可以编成5支队伍。

序号	说明
1	目前的城镇状态。有“NEXT”图标的是表示主线剧情。红色序号是表示那里还有未进行的支线任务。
2	活动通告。即目前正在进行的活动或其他资讯。
3	玩家状态。表明你现在的RANK和AP（行动值），行动值每8分钟回复1点。
4	游戏选项。详见下文说明。

パ–ティ（编队）：即编成你的队伍（最多可以五支）。

合成：角色和武器成长。

ガチャ：抽卡。

フレンド：添加或删除朋友。

ショップ：商店。

メニュ–：系统选项。

►本作的抽卡是分酒馆进行的。也就是说不同城镇的酒馆抽出的R以上的卡会不相同，大家不要搞错了。



编队

编队基本上还是看玩家个人的职业和角色搭配。不过需要注意的是，所有角色的COST值相加不能超过玩家当前的总COST值。因此，在前期就算玩家手里全是五星SSR的角色，也会因为COST太高没办法全部放入队伍。不过总COST值会随着玩家等级上升而不断增加。

戒指

商店里除了能买到精灵石（也就是所谓手游里必备的课金抽卡用品）外，还有一个稍具特色的道具——“戒指”。戒指在这个游戏里面的用途有两个，一个是换取游戏里一些普通的物品，比如：B级武器、恢复体力的果实、复活石等等；另一个更重要的是可以换取五星SSR角色卡片！不过既然是SSR，那肯定不会让玩家随便换取，所以游戏里的设定是70个戒指才能换到1张。而戒指所能换到的五星卡片，官方会定期更新和复刻。

获得戒指的方法有很多，可以通过完

成活动任务、曜日任务以及部分锁链任务获得，也可以通过卖掉三星以上的卡片获得等等。因此，不想花钱课金又想获得五星卡片的玩家，就努力赚取戒指吧！

任务类型

本作的任务大致分为主线任务、支线任务、外传任务、锁链任务和活动任务五种。完成的任务可以在“シナリオ一览”里面看到哦。



主线任务（メインストーリー）：最基本的关卡任务，目前第一部分结束，共十个章节。（官方目前已经放出第二部分的消息，预计不久就会正式实装）。

支线任务（フリーストーリー）：支线任务又可以分为角色任务、城镇任务和挑战任务三种。角色任务就是每个角色自身的任务，一般有一至两段剧情，完成后可开启该角色的特殊技能，或者拿到精灵石等物品。城镇任务即每次到达新的地点就会开启的一般任务，全部完成后一般是获得物品。挑战任务比较难，一般会有很多波敌人，但完成后奖励也非常丰厚。

外传任务（外传）：是最近新开启的任务类型，主要是补完主线任务的剧情。目前实装到第三章。在主线完成一定章节后自动开启。

锁链任务（チェインストーリー）：可以说是本作的一大特色，也是标题的主要含义。标题的锁链又有连锁的意思，主要是指主人公和旅途中碰到的形形色色的角色之间的羁绊，而与这两百多个角色的连锁中，主要又有十三个重要任务。这个模式的目的即完成这十三个任务。每个任务里面有几名主要角色，只要玩家通过抽卡抽到其中指定的角色，就会自动开启该任务（开启后主画面会出现提示）。除了每个任务的单独奖励外，累计完成一定数量的任务，还能获得比较珍贵的卡片或道具（比如游戏里的女主角，这是惟一的获得途径）。

活动任务（イベント）：官方不定时放出的活动，重要的比如讨伐魔神、合作活动、节日限定活动、曜日任务等等。只要经常关注首页的告示就可知道这些活动的时间。

锁链任务一览

章节名	需要角色	稀有度	出现城镇	任务完成奖励
一章 圣王女の仇讨	圣王女ユリアナ	SSR	期间限定活动	圣枪アンフォルタス
二章 赏金争夺战	破坏魔人ロレッタ	SSR	副都	エクスプロ–ジョン
三章 疑わしき者たち	百战の勇士スレイ	R	–	プレミアムチケット×2
四章 地脉荒れて	ぬるい炎キキ	SSR	迷宫山脉	プレミアムチケット×2
五章 ふたりの英雄	铁假面の剑士アルヴェルト	SR	副都	プレミアムチケット×2
六章 破坏と再生の组曲	传说の歌姬ムジカ	SSR	湖都	运命の弓
七章 海风の方舟	银狼の导き手バリエナ	SSR	精灵岛	プレミアムチケット×2
八章 妖精战鬼	千河の战士ジェアダ	R	–	狂战士の槌
九章 战场の圣职者たち	圣都の良心アデル	SR	圣都	夕凪の杖
十章 鬼の刀锻冶	折れた刚刀オグマ	SR	炎の九领	炎刀ジュズマル
十一章 魔法学园最终试验	候补生カレン	SSR	贤者の塔	プレミアムチケット×2
十二章 黄金の魔女	魔法学园生徒会长フィリアナ	SSR	贤者の塔	贤者の杖
十三章 救世の圣女	救世の圣女リリス	SSR	圣都	锡杖・七星恋慕

※此外，锁链任务的章节完成数量达到1、4、7、10、12个后，会分别获得一张SSR“年代记の少女フィ–ナ”。

职业介绍

本作的职业分为战士、骑士、魔法师、僧侣、弓手五个类型。基本上，战士、骑士属于近战职业，魔法师和弓手属于远程职业，而僧侣只是辅助职业。在九宫格里，一

般AI会自动配置近战为第一纵列，远程在最后一个纵列，而僧侣会处于队伍的中心处。一个队伍的职业怎么搭配，就看玩家自己的考虑了，但是请千万不要组成五个僧侣的单一职业队伍（笑）！

职业类型	擅长武器类型	职业说明
战士	斩、打、突	容易出会心一击，弱远程（魔法师和弓手）
骑士	斩、打、突	有盾防御，克远程（魔法师和弓手）、弱战士
魔法师	魔、斩、突（少量）	擅长远程和异常状态攻击，HP较低
僧侣	圣、斩、突（少量）	回复范围内己方角色HP（通常回复量为：攻击力×0.04×补正+武器补正×3）
弓手	弓	擅长远程和异常状态攻击，HP较低

角色成长

本作的角色成长分为：早熟、普通、晚成三个类型。每个类型到最后的数值都是一样的，只是成长曲线不同。早熟类型的队员初期容易成长，因此对处于游戏初期的玩家来说比较容易上手。战斗胜利和合成卡片都可以获得成长所需的经验值。对于合成卡片来说，利用相同职业类型的卡片合成经验值会增加得更多。



卡片种类（合成用）	相同职业	不同职业（相同职业的90%）
N（一星角色卡）	900+1000×（LV–1）	810+1000×（LV–1）
HN（二星角色卡）	1100+1000×（LV–1）	990+1000×（LV–1）
R（三星角色卡）	5000+1000×（LV–1）	4500+1000×（LV–1）
SR（四星角色卡）	20000+1000×（LV–1）	18000+1000×（LV–1）
SSR（五星角色卡）	30000+1000×（LV–1）	27000+1000×（LV–1）
成长一星卡	2960	2664
成长二星卡	10780	9702
成长三星卡	27280	24552
成长四星卡	63680	57312

※小建议：当角色等级变高后，再给其吃一些低等级的合成卡就会花费很多金钱，很不划算。此时可以将一些低等级（当然是1星或2星）的卡升几级（一般3级或4级就行）之后，再喂给想升级的角色，这样会更加节约一点哦。

限界突破

用同一个角色合成之后，会获得限界突破的效果，即最大等级+5，并且HP和攻击力都增加100。每个角色最多可以限界突破4次。限界突破后的成长会更根据不同的卡片稀有度，增加HP和攻击力的上限。

稀有度	限界突破后的成长
SSR	每突破一次+500
SR	每突破一次+450
R	每突破一次+400
HN	每突破一次+350
N	每突破一次+300

推荐练级关卡

①前期可在“贤者の塔”→“力の塔”→自由任务“研究成果”中练级，6AP有400的经验。



②中后期推荐“炎の九领”→“火中の祠”→自由任务“御前试合前哨战”，8AP有600的经验。



武器成长

本作的武器可以通过完成主线模式、活动任务以及自由任务等方式获得。其成长和角色成长稍有不同，武器不能通过战斗获得经验值，只能通过合成武器合成卡片来提高能力。角色的武器并不是固定的，武器的等级会按照C→B→A的顺序来提升，RANK越高的武器当然性能就越高。武器共有“攻击”“会心”“防御”三种属性。攻击属性高的武器建议给攻击高的角色，会心属性高的建议给技能是倍率攻击的角色，而防御属性高的武器建议给辅助职业或拥有辅助技能的角色。



角色介绍

作为一款卡片系统的游戏，卡片当然就是游戏的重头戏咯。本作精美的角色卡片也是吸引玩家的一个重要因素。SEGA不仅请到了诸如TOI8、荻原薰、龙彻等人气绘师，还为他们配上了石田彰、内田真礼、加藤英美里等大牌声优！此外，还和其他一些动画游戏合作推出了特定的卡片，比如动画《魔王勇者》《记录的地平线》、游戏“《光明》系列”等等。

本作卡片的稀有度目前分为SSR★5、SR★4、R★3、HN★2、N★1五种，3星以上的卡片需要在不同城镇的酒馆抽到或者通过活动限定换取戒指以及魔神活动等方式拿到。而2星以下及部分3星卡片通过AC点数或完成自由任务等就可拿到。本作的SSR非常难抽到，平时几率只有1.9%，就算搞活动UP时也基本只有4%左右……



部分卡片介绍 & 推荐角色

战士系						
序号	卡名	稀有度	COST	MAX攻击	MAX HP	评价
①	第二领主ヨシツグ	SSR	18	9400	8900	拥有目前最高COST消耗的战士，非常强大，特别是对付BOSS有奇效
②	ギルド同盟副议长セリ–ヌ	SSR	16	10200	8300	攻击力最高的战士。而且技能都很不错，配合倍率武器能秒杀很多敌人
③	强运の战士ニンフア	SSR	16	8170	8170	技能之一的ハッピ–トレジャ–可以提高战斗掉宝箱的几率，非常实用！也是很多玩家刷初始（注1）都想要的角色哦
④	宿命の剑士トウカ	SR	12	7200	7200	前期能抽到的话是非常实用的角色，攻击不错而且技能还能回血。关键是萌啊
⑤	恋するお嬢样ベルナデット	SR	12	7000	7000	配合僧侣的情况下，能发挥更大的作用
⑥	みならい吟游诗人ハサン	SR	12	6800	7200	虽然自身能力不算太强，不过他可是必备的后方支援队员
⑦	龙杀しヴォルグ	SR	12	7200	6800	也是初期很实用的角色。而且敌人波数越多，他越能发挥强大的实力
⑧	歌舞伎者イヌチヨ	R	8	5360	5900	大范围的强力技对密集的敌人非常有效

骑士类						
序号	卡名	稀有度	COST	MAX攻击	MAX HP	评价
①	绚烂の圣骑士シンフォニア	SSR	17	8600	9300	游戏里HP最高的角色。攻击在骑士里面也是数一数二，而且还带回复技能
②	砂漠の鹰ジャファ一ル	SSR	16	8400	8900	能够给敌人附加毒状态和黑暗状态，非常实用
③	白百合の圣骑士ロ–エンディア	SR	12	6800	7390	攻击防御都不错的人气角色
④	百战の勇士スレイ	R	8	5600	6100	性价比很高的平民角色。非常容易满破（注2），也是锁链任务需要的指定角色之一

弓手类						
序号	卡名	稀有度	COST	MAX攻击	MAX HP	评价
①	传说の歌姬ムジカ	SSR	16	8430	5900	辅助能力极强，攻击力也很出色
②	副都の战术家ヤ–ウッド	SR	12	7140	4950	组全弓队必备的角色，技能可以阻挡敌人的行动。BOSS战也很强力
③	踊り子见习いニキ	R	8	5350	4080	减伤的跳舞技能和增加战斗经验的技能都很实用

魔法师类						
序号	卡名	稀有度	COST	MAX攻击	MAX HP	评价
①	万象の魔导师アルドラ	SSR	16	8400	5800	拥有可怕的攻击力，同时也不怕近战。非常高人气的角色
②	魔法兵团师团长ヴェルナ–	SSR	16	8400	5700	同样是非常高人气的角色，在纯法师中技能可以说比万象更加优秀
③	平凡なるメイドエレミア	SR	12	6800	4930	在没有僧侣的情况下，可以担当队伍中的回复性角色哦
④	魔法学园墓守ディ・ロ	SR	12	7200	5500	自爆的技能可以在非常危险的情况下扭转形势

僧侣类						
序号	卡名	稀有度	COST	MAX攻击	MAX HP	评价
①	救世の圣女リリス	SSR	16	8400	6500	回复力在游戏中除了女主角就是她最高了，也是除了女主外的惟一五星僧侣。队伍里有她就如吃了颗定心丸
②	花の司祭アリエッタ	SR	12	6850	5200	回复能力优秀，还能解除缓慢的异常状态
③	放浪牧师ロイ	R	8	5400	4600	性价比很高的平民队员，再加上早熟的成长属性，在游戏前期可以说是位好帮手
④	不良治愈术师ヴァネッサ	R	12	7100	5600	通过缩小回复范围来提高回复量，可以说是有利有弊需要灵活运用的角色

※刷初始：在游戏的新手教程后，会赠送给玩家一抽（或几抽）的机会。因为一般可以抽到最高稀有度的卡，所以很多玩家为了抽到心仪的卡或者玩起来更轻松，而抓住这个机会不停地反复删档刷。
满破：目前的手游几乎都存在的大同小异的设定，指玩家的武将啦、怪物啦之类的战斗角色，可以通过合成和自身同样的角色，来提高最大等级。满破即合成到最高限界，不能再提高了（现在的游戏普遍都是3～4次）。





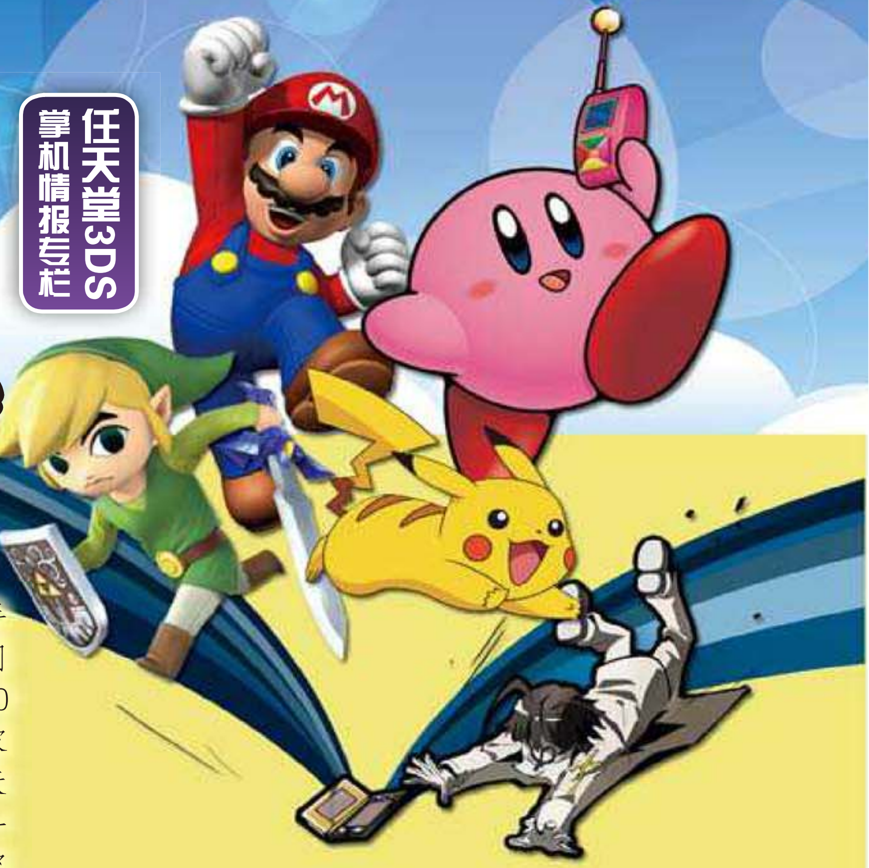
最后想说一下，这个游戏目前来说还是战士的职业最为强大好用。大部分玩家都青睐所谓的“菜刀队”，战斗也来得比较爽快。不过怎么搭配还是看自己的喜好啦！这篇文章也只是浅显地为大家介绍了一下，要研究起来还有很多内容。另外，本游戏也即将由国内的盛大公司代理中文版，不擅长日文的玩家不妨一试。在4月份刚刚结束的发布会上，SEGA已经宣布《锁链战记》的第二篇章《羁绊的新大陆》即将于今年夏天上线！除了追加新的故事和角色外，更会增加新的职业！而《锁链战记》的PSV版也即将开始运营！这一连串的好消息一放出就让玩家激动不已，敬请期待这个夏天的到来吧！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

进入立体的世界！

栏目主持 虫无兮



近期关于任天堂的新闻很多：像是在手机平台的拓展，比如与《马里奥赛车8》同步推出的《马里奥赛车TV》以及和DOCOMO合作推出的手机热点软件；针对发展中国家的战略，还有台湾任天堂的离去、香港任天堂的中文新作、谣传的内置中文的2DS等一系列相关报道；其他还有像是E3发布内容的预测以及《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的加强复刻等等。不过，除了最后一张王牌之外，其余的情报在现阶段还没有引起太大的轰动。无论如何，惨淡的5月已然过去，一同迎接6月开始的各路大作吧。

4月23日

《英雄银行》1.1版补丁

《英雄银行》在标题画面读档时，有时会出现黑屏且无法进行任何操作的BUG，对于有时需要反复S/L的本作来说可谓相当影响心情。针对这个问题，厂商发布了游戏的升级补丁，升级后，可以有效杜绝这一情况的发生。升级成功后，标题画面的右下角会显示“Ver. 1.1”的字样。持有本作的玩家，请扫描本文附带的QR码，尽快升级吧。

3D短波

4月30日

日服大作如潮

日服为了迎接五一黄金周，一口气上架了多款作品：考究操作的动作游戏《脱出星人 疯狂大逃跑》、经典的逃脱游戏系列新作《逃脱冒险 带来幸福的红石》、结合魔幻要素的类STG的动作游戏《连击英雄》、“《热血》系列”新作《热血魔法物语》、经典高难度AVG《暗影之门》（模拟器游戏），除此之外还有《雪地摩托3D》、《着装游戏 魔法气泡》、《扑克统治者》、《扫雷涂鸦》等多款作品。前三作都放出了试玩版。

美服则没有这么热闹了。《小游戏 骑士与魔龙》、《阿扎达》和《图形拼词游戏e4》均为解谜游戏，只是风格不同。模拟器游戏方面则有《洛克人X 数码任务》，而这不过是洛克人复刻的第一波。



5月7日

今年第二款中文游戏

香港任天堂自2月放出了《推拉方块》之后，便停下了中文化的脚步，直到最近才又放出了一款新的中文游戏《铁道日本！长良川铁道 出发篇》。该作为下载游戏，售价为150港币，玩家需扮演长良川铁路上的列车司机，遵照安全指示让列车顺利行驶和停靠，而系统会根据玩家的操作表现给予评价。这款游戏还放出了试玩版，持有港版3DS的玩家可以实际体验下。



5月7日

《电波人RPG3》登陆美服

估计是黄金周发力过猛，日服e商店一蹶不振，上架的只有一款《着装游戏 3D飞镖》，还有模拟器游戏《大金刚GB 丁奇刚和迪可西刚》——SFC上的《大金刚3》的移植版。反观美服则一直平稳，《神创世界 格林西亚》和《电波人RPG3》都是曾经登陆过日服的游戏，后者更是日服2013年度销量榜的季军。而一同上架的《停车之王 3D》则是一款以停车为主题的另类游戏。美版的模拟器游戏有《洛克人2》和《洛克人3》，洛克人的粉丝们有福了。

5月14日

《月之编年史》第一章

日服尚未恢复元气，本周仅有一款足球游戏《ARC风格 足球！2014》，对前作《ARC风格 足球！》有好感的玩家不妨试试这款续作。美服e商店则有一款话题作品上架——《月之编年史》。该作号称是3DS上的首款FPS游戏，是同一开发商的NDS作品的移植加强版，号称在3D效果打开的情况下也能有60帧每秒的流畅画面。除此之外，本周一同上架的还有《糖果匹配3》和《ARC风格 棒球3D》两款游戏，而模拟器游戏依然是“《洛克人》系列”——《洛克人4》。

5月22日

高尔夫大会开幕

《马里奥高尔夫 世界巡回赛》与实际存在的著名高尔夫用品制造商Callaway合作举办了“Callaway杯”。玩家只要参加就可以获得带有Callaway图标的一系列高尔夫用品。



6月1日

6月免费游戏名单

自4月底开始的“购3DS LL赠免费兑换游戏券”的活动仍在继续。6月份可兑换的游戏包括《口袋妖怪 X・Y》、《口袋妖怪 艺术学院》、《智龙迷城Z》以及在第一批可兑换游戏名单中的《立体动物之森》。其中，《口袋妖怪 艺术学院》要到6月19日之后才可以兑换。虽然近期大热长期占据销量榜首的《妖怪手表》要告别各位玩家，不过第一方的看家系列，还有创下业界神话的原手游大作，同样值得尝试。

6月5日

《口袋妖怪》免费新作

《盗贼与1000只口袋妖怪》开放下载。本作是一款以邂逅通信为核心，通过增加游戏内的御三家的数量来战胜盗贼团的简单粗暴的小游戏。官方透露，带上本作去电影院观看今年的《口袋妖怪》剧场版电影，会有“特别的挑战”，完成后还能和《口袋妖怪 X・Y》之间联动。虽然具体内容不明，不过估计和早前月刊上透露的“特别的皮卡丘”有关。本作下载免费，不过可下载时间只持续到9月30日。

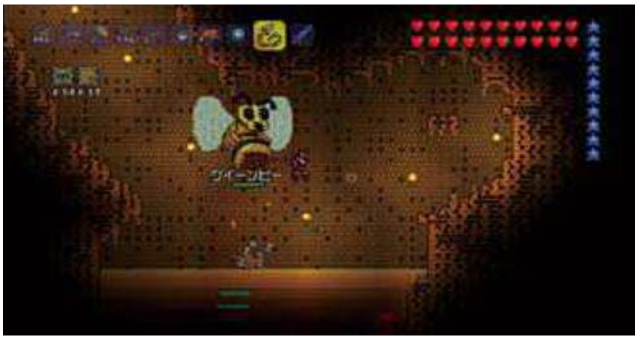




最近为了写研究一直在玩《爱夏的工作室》，虽然嘴上会抱怨这个游戏怎么这么消磨人，但深入玩下去就逐渐体会到这种“消磨”也是和游戏设计者对系统的用心成正比的。收集素材，调合出需要的装备，信心满满地去打BOSS，然后被虐得直接给BOSS跪下，呜呜呜地哭着回来继续想怎么调合出更强力的装备，这样的反反复复竟然也多少理解了对这个游戏着迷的玩家们的心情。比起单纯的“刷刷刷”，像这样必须开动脑筋来对抗游戏设计者的最大恶意的游戏有时反而更容易让人体会到白金那一刻的成就感呢。

《泰拉瑞亚》大型数据更新

6月2日开始，《泰拉瑞亚》会实行大型的数据更新。此次的数据更新会将游戏中原本的600多种道具增加为1800多种，并会追加与获得新道具相关的8名NPC，使游戏中的定住NPC数目达到18人。并且各种造型的新家具以及能使用锤子进行外形改造的“半砖（ハーフブロック）”也会在游戏中登场，玩家可以利用它们打造更为丰富的房屋造型。除此之外，名为“深红大地（しんくの大地）”的新冒险舞台，以及在困难模式中入手了入场钥匙后才能进入的迷宫——“丛林圣殿（ジャングルテンプル）”也会让玩家的体验到更多的探索乐趣。



▲游戏中的BOSS也增加到了15个，怪物也达到了200种以上，可谓诚意十足。

《跨过我的尸体2》体验版第2弹配信开始

从5月8日到7月16日，玩家可以在PS商店里下载免费的《跨过我的尸体2》体验版第2弹。第2弹体验版的内容非常厚道，包括PSP重制版《跨过我的尸体》的主线全部内容，玩家可以从开头一直玩到通关，但游戏的难度固定为“简单”，且无法体验通关后的“里京都”的内容。



《魔法少女大战 斩祓》新要素和新名物登场

在5月14日的数据更新中，《魔法少女大战 斩祓》增加了扭蛋装置，玩家需要消费用于魔力回复的道具“天河石”来抽取扭蛋。扭蛋装置中除了有名为“魔法少女纸片（魔法少女シ-ル）”的纪念品外，还有令玩家们垂涎的推进剧情的重要道具。并且在游戏中装备了“魔法少女纸片”的话就可以让角色获得一些特殊效果，越珍稀的纸片所拥有的特殊效果的能力也就越强。在图鉴中登录了“魔法少女纸片”后，玩家们也可随时查看这些赏心悦目的CG插画。



▲魔法少女纸片——青叶鸣子（宫城），装备后的特殊效果是当角色装备的武器为两手斧时，可以一边移动一边蓄力。



▲魔法少女纸片——ひだ／みの（岐阜），装备后可使MP大幅提升。

人气手游《锁链战记》今夏登陆PSV

近日，SEGA宣布其旗下的人气手游《锁链战记》的最新作会在今夏登陆PSV平台。原作作为一款RPG类作品，不仅有着丰富且细腻的游戏剧情，其新颖的战斗方式和精美的设定也俘获了众多玩家的心。目前PSV平台新作的暂定名为《锁链战记 V》，游戏会依旧按照本体免费，道具课金制的形式进行运营。除了会完整保留原作的世界观和基本操作外，新作也会结合PSV的特点在系统上做出调整与改善。有兴趣的玩家可以参考本辑的“便携领域”获得更多游戏的相关内容。



本月PS+免费游戏一览

日服	
游戏译名	游戏原名
亚瑟公主	Princess Arthur
驯兽师和王子殿下	猛兽使いと王子様
战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 天下を切り裂く光と影
地球防卫军3 携带版	地球防卫军3 PORTABLE
萌萌大战争 现代版++	萌え萌え大战争 げんだいばーん++（ぷらすぷらす）
超级猴子球 大玩特玩	スーパーモンキーボール 特盛あそビ～タ！
真・恐怖惊魂夜 第11个来访者	真かまいたちの夜　11人目の访问者（サスペクト）
港服	
游戏译名	游戏原名
孤独的幸存者 导演剪辑版	Lone Survivor The Dierector's Cut（英文版）
真实拳击	Real Boxing（英文版）
雅各布和大脚怪之谜	Jacob Jones and the Bigfoot Mystery（英文版）
狡狐大冒险 时空神偷	Sly Cooper: Thieves in Time（英文版）
尼特的故事 地下探险	Knytt Underground（英文版）
索尼克 全明星赛车	Sonic&All-stars Racing Transtormed（英文版）
真・三国无双 Next	真・三国无双 Next（中日英文版）
块魂 变形	块魂ノ・ビ～タ（日文版）
美服	
游戏译名	游戏原名
孤独的幸存者 导演剪辑版	Lone Survivor: The Director's Cut
潜行公司 黑暗中的克隆	Stealth Inc: A Clone in the Dark
孤独的托马斯	Thomas Was Alone
街头霸王 × 铁拳	STREET FIGHTER × TEKKEN
重力异想世界	Gravity Rush
13号小队	Unit 13
反重力赛车2048	WipEout 2048
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss
欧服	
游戏译名	游戏原名
迈阿密热线	Hotline Miami
摩托GP 13	MotoGP 13
狡狐大冒险 时空神偷	Sly Cooper: Thieves in Time
重力异想世界	Gravity Rush
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss



俺屍2

俺の屍を越えてゆけ®

《俺尸2》的试玩版于4月24日在PS商店放出，虽然只能带领族人发展1年，但已经足够了解各基本系统。而游戏的发售日也已敲定，希望繁体中文版能像官方之前宣布的那样同步发售。

文 苍穹　美编 Juxi

PSV	角色扮演	RPG
跨过我的尸体 2		
俺の尸を越えてゆけ 2		
SCEJA	日版	预定2014年7月17日
1人	6264日元	对应PSV TV
相关报道：Vol.218、219、220		

解放被封印的众神！

主人公一族必须通过“交神之仪”才能产下子嗣，但部分神明最初是“行踪不明”的状态。当玩家在迷宫中成功击倒“鬼神”级敌人（即BOSS），就能够将其中封印的神明解放，令他们重回天界、位列仙班。





◀▲击破 BOSS 后，男神“胧幻八”顺利升天。



远征系统详情公开

用于玩家间互动的“远征”系统也公开了更多的情报。远征时除了利用其他国家的设施外，还可以与其他族人展开交流，包括结魂、养子、佣兵、庆吊，共4种要素。

结魂

PSP重制版就有的系统，可与其他受诅咒的家族交魂，从而孕育出新的生命。除了继承其他家族的优秀基因外，外貌特征也会对本族人产生影响，故非常有实感。





佣兵

雇佣他国的族人暂时加入自己的队伍，一同出征迷宫、讨伐妖怪。在本家族正处于世代交替、族人的能力尚弱时，佣兵能作为可靠的战力补充，但讨伐结束后佣兵就会离开。





养子

收养一人作为自己家族的成员（对其他玩家的存档不会造成影响），与“结魂”的区别在于养子可以更早地投入实战，而且优秀的基因也可以在本族内传承下去。

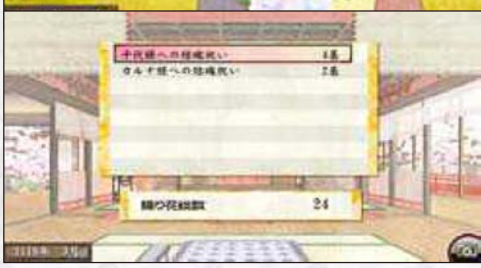




庆吊

主要用于社交的元素，促进玩家在现实中的交流。比如当从他国收养来的养子产下子嗣后，会向原先的家族发送喜报；当养子终老身亡后，则能向其他玩家致唁哀悼等。





◀▲向游戏角色献花，拉近玩家间的距离。

最后两大基础职业

擅长格斗系招式，能对敌人展开连续攻击的职业，位于后列时也能以飞踢命中目标。不能装备沉重的防具，在守备方面依赖于出众的回避力。

拳法家



▼前作中拳法家的奥义非常强大，协力奥义更是有秒杀BOSS的能力。







▶▼大筒士的防御力较弱，往往活跃于后列。



大筒士



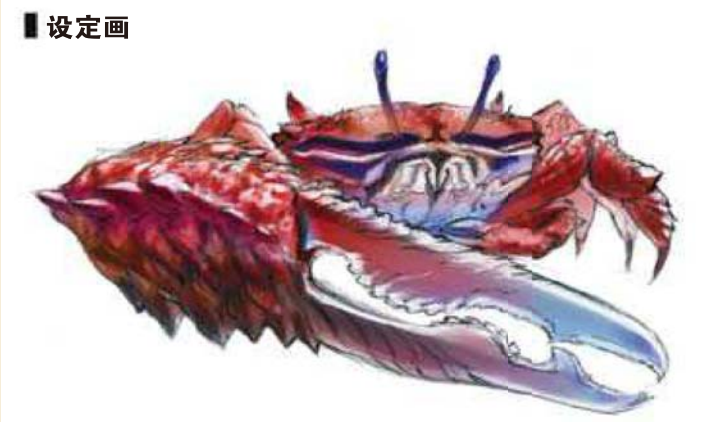
手持大筒、以远程攻击为主的职业，炮弹分为高威力、攻击单体的单发炮，以及对广范围内所有目标展开打击的散弹炮。但只能装备轻型防具。

全新职业·阴阳士！



身负众多秘密的夜鸟子在剧情方面举足轻重，而她的职业也是全新的——阴阳士。与8种基础职业不同，阴阳士不能习得奥义，但可以召唤『式神』协同作战，根据式神的不同，效果也各有差异。

设定画



式神·潮丸

巨大的望潮蟹，召唤后的数回合内，阴阳士的手部会变成巨大的钳子，可凭此对敌人造成伤害，此外坚硬的甲壳也能提升防御力。





▲以蟹钳化的手部展开攻击。

设定画



式神·玉与虎

一蓝一红两只唐狮子，分别对应冰属性和火属性，攻击能贯穿敌方前后两列。





◀玉与虎出现在敌方？莫非是阿部晴明召唤出来的？



由于动画的大热，《妖怪手表》的游戏从去年年末开始就屡屡展示了逆天的长卖之势。于是，《妖怪手表2》也顺理成章地会在今年夏天继续为玩家们带来更多的欢乐。虽然离预定发售日只有不到两个月的时间，但目前公布的情报还十分有限，可谓钓得一手好胃口。那么就让我们先来了解一下目前公布的游戏相关情报吧！

文 库玛 美编 Juxi

3DS	妖怪手表2 元祖·本家（妖怪ウォッチ2 元祖·本家）	角色扮演 RPG
Level-5	日版	预定2014年7月10日
1～2人	4968日元	对应周边未定

双版本参上！瞄准的是你的钱包！

此次会同时发售名为《妖怪手表2 元祖》和《妖怪手表2 本家》的双版本，每个版本都附带1个超稀有的地缚猫的妖怪奖章。如果是两个版本都喜欢的玩家那就不要想太多，买买买买买吧！





◀▼《妖怪手表2 元祖》的封面和同捆的地缚猫的妖怪奖章。





◀《妖怪手表2 本家》的封面和同捆的地缚猫的妖怪奖章。

你好！我们是前作妖怪的特别限定版！









在《妖怪手表2》发售前，如果玩家使用前作《妖怪手表》进行游戏的话，就可以在《妖怪手表2 元祖·本家》中入手前作妖怪狛犬（コマさん）和野槌蛇（ツチノコ）的特别限定版本。这也是在《妖怪手表2》本篇中无法入手的限定妖怪，有兴趣的玩家可以借此机会温习一下前作哦！

樱花镇、战斗和妖怪的全新升级！

《妖怪手表2》中所有的内容都会全面升级，玩家不仅可以在更为广阔的小镇上进行冒险，也会遇到更多个性十足的妖怪，游戏的剧情还会增加穿越要素，与玩家们一探关键道具妖怪手表的诞生之谜。因此，今夏再度登场的妖怪手表的世界势必会更加热闹非凡。

形式更为多样的冒险与战斗





◀▲爬上旗杆才能看到的神秘之门。





▲◀在小镇中可以进行的活动也大量增加！



◀经典的战斗模式在本作中继续保留。

▼通过回答谜题召唤出妖怪吧！







▲▶本作有许多新增场景。

新角色&新妖怪
——妖怪界的超级明星们登场！



迷之少年ケイゾウ。在外形上与主人公景太极为相似的他貌似不是现代的人类。



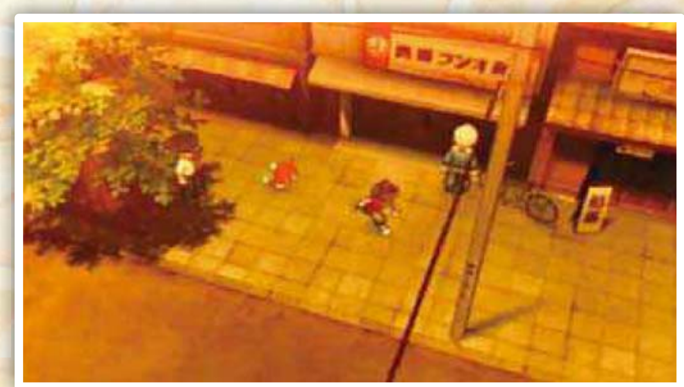
超级巨大的新妖怪巨猫（デカニャン），它掌握着剧情中未解之谜的钥匙。



（从左至右）独眼僧（一つ目小僧）、辘轳首（ろくろ首）、唐伞小僧（から傘お化け）等经典的日本妖怪也会在本作登场，相较前作众多原创和冷门的妖怪，它们可是妖怪界中前辈级的超级明星哦！

妖怪手表的诞生之谜
——玩的就是穿越！

在本作中为了探寻妖怪手表消失的原因，主人公需要穿越到过去了解妖怪手表诞生的秘密。到底妖怪手表是由何人创造？在现代与过去的穿越中又有怎样的全新历险在等待着主人公？就让我们一起期待今夏的《妖怪手表2》吧！



▶穿越之后，过去的场景则被赋予了一丝古朴的气息。

文 胧月　美编 Juxi

光盘视频收录 POCKET HAO

PERSONA Q SHADOW OF THE LABYRINTH

ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス



非主人公也能召唤多个Persona!

作为最后一报的售前消息，本次前线的内容将比较庞大。本作严格意义上也算是厂商内部的“跨界”作品，既有《P3》和《P4》的跨界，也有《Persona》与《世界树迷宫》的跨界。进入21世纪以来的《女神转生》和《Persona》都惯常使用4人队伍的设置，5人队伍的平衡性并不用太过担心，以厂商的习惯只会更难不易。本次公开了大量系统相关的情报，包括重要的Persona合体、邂逅笔记本等功能。

3DS		角色扮演·迷宫探索	RPG
	Persona Q 暗影迷宫		
	ペルソナ Q シャドウ オブ ザ ラビリンス		
	Atlus	日版	预定2014年6月5日
	1人	7538日元	对应邂逅通信

相关报道：Vol.215



Persona3主人公

从《P3》开始，只有主角才能更换Persona的设定既是遵从剧情设定的特色，也是一个不小的遗憾。本作中玩家可从20名角色中自由选择包括主人公在内的5个人冒险，或许是受异世界的影响，除主人公以外的配角也可以召唤副Persona了。利用追击、总攻击等便携指令，好好享受爽快的战斗吧。

副Persona 令战术层面进一步拓展







▲►副Persona可习得一些主Persona无法掌握的技能，令角色的战斗能力更加全面。这样就可以专心培养自己喜欢的角色，而无需烦恼为了配合战场需要调整队伍的人员构成了。

追击 来自同伴的协力相助 值得信赖的伙伴出手!



▲►参加战斗的成员有时会在其他角色攻击完毕后追加攻击一次，各角色的追击动作不一，效果相当于必杀技。





总攻击

全员的合力暴打





▼▲有时也会发动所有同伴均参与的总攻击。Persona的技能效果多样，不仅能获得直击敌方弱点、让同伴处于BOOST状态、技能消耗为0等特效，也有促使追击或总攻击更加容易发动的一环。





制作危险迷宫的地图

在3DS的下屏绘制地图，是“《世界树迷宫》系列”特有的游戏乐趣。本作吸收了该系统的同时，让教学指南和自动地图功能更加充实，降低了地图的制作门槛。





遭遇远超预想的强敌“F.O.E” 逃跑还是战斗？

在迷宫中有时会遇到被称作“F.O.E”的特殊敌人，它们与通常的杂兵暗影不同，会直接在地图上予以显示，玩家可利用迷宫的结构或机关来回避掉战斗。初次遭遇F.O.E时几乎不可能获胜，但如果能成功打倒，也能获得相应的丰厚奖励。把队伍培养到十足的强度，再来勇敢地挑战它们。





征服极富探索乐趣的迷宫吧！





支撑Persona召唤者的各种要素

Persona被称作“心的力量”，经历战斗获得的新Persona加以合体，可成长为更为高级的其他Persona。尽可能多地合成出不同的Persona，以便对各种战斗情况都随机应变。





▼战胜敌人后有时能获得以卡片形式呈现的新Persona，让其成为同伴的副Persona，可使用出主Persona所没有的技能。



战斗胜利 获得新Persona

Persona养成

心的力量Persona通过积累经验而成长

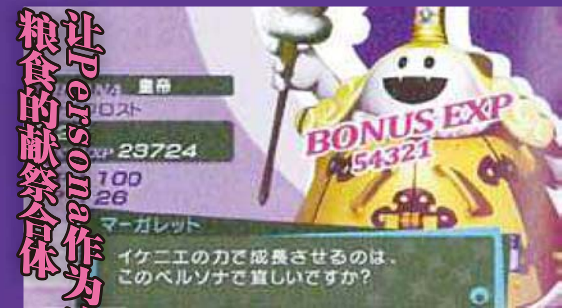




▲和角色一样，Persona在获得经验后也能得到成长。升级时不仅能提高基础能力数值，更能逐步掌握各种技能。

进一步强化

让Persona作为成长粮食的献祭合体





▲献祭合体的特点是不更改原Persona的品种，只需让其他Persona牺牲成经验，便可轻松强化主力。感觉Persona的强度跟不上战斗节奏时，可选择这种合体方式。

制作更为强大的Persona

诞生出全新品种的Persona合体



▲两个Persona之间可合成出完全不同于亲代的新Persona，亲代掌握的技能也可轻松继承。

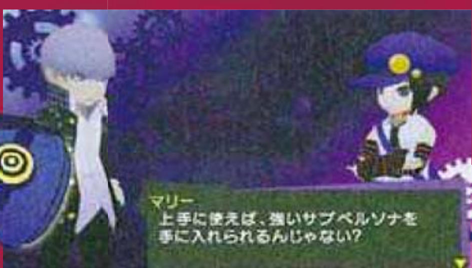


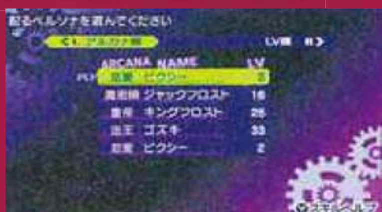
集结强力Persona

使用邂逅笔记本交换Persona



把自己作成的Persona登录到邂逅笔记本上，来尝试一下邂逅通信功能吧。只要能遇到同样游玩本作的其他玩家，便可将对方登录好的Persona收到自己的Persona全书中。幸运地抱到高级玩家大腿，可一举提升战斗实力哦。







把喜欢的Persona展现在邂逅笔记本上！

使用QR码实现远距离交换



▲把自己的邂逅笔记本转换成QR码并上传到网页，就能与远处的朋友交换Persona了。

Persona全书是什么?



▲每获得全新的Persona就可登录到全书中，成长后的Persona可覆盖初始数值，方便今后消耗金钱直接召唤。



有效利用两项基础设施，令攻略迷宫更顺利也更有趣

除前文提到的Persona合体、献祭合体和邂逅笔记本外，为迷宫冒险提供帮助的还有保健室和手工作坊这两大基础设施。保健室可让Persona召唤者们得到回复，并且根据委托的完成情况领取各种报酬。手工作坊能开发新武器，提高队伍的战斗能力。





▲将迷宫中获得的素材送到手工作坊里，便可立即开发出新的武器。

与《世界树迷宫》的豪华跨界

本作中的《世界树迷宫》要素并不仅仅是对系统的吸收，特定的敌人更是由《世界树迷宫》的制作人们亲手设定的。



《世界树迷宫》系列·怪物设定 长泽真

长泽绘制的敌方角色，造型上与《世界树迷宫》大相径庭，非常贴合《Persona》。

《世界树迷宫》系列·角色设定 日向悠二

日向绘制的怪物插画，名字与具体数据不知，有着金属质的巨大身躯，看起来相当不好对付。它是出于何种原因成为阻挡我方的强敌呢?

《世界树迷宫》系列·音效总监 古代佑三

与日向绘制的怪物相遇后奏起的BGM，即出自古代佑三之手。从这一设计来看，尤为显出该怪物的狂霸酷炫，真相只有等玩家去游戏里亲自揭开了。

讨鬼传 极

TOUKIDEN KIWAMI

作为资料篇的《极》又公布了新情报——两种全新的武器，按照原作“一武器对应一角色”的惯例，相应的也有两位新人物登场。想了解新武器特性的读者，也可以从本次“前线”中一窥究竟。

文 苍穹 美编 Juxi

新角色登场！

PSP/PSV

讨鬼传 极	动作·狩猎	ACT
讨鬼传 极		
Koei Tecmo Games	日版	预定2014年内
1～4人	5184日元（PSP版）/6264日元（PSV版）	对应周边未定

相关报道：Vol.221



来自远方的谜之女性 赫萝（ホロウ）

丧失了记忆、周身充满谜团的女性。某天突然出现在泡沫之里，随后便与鬼府们一起行动。由于缺乏常识，一些异想天开的举动常常在村中引起骚动。能轻松自如地使用一柄长枪，若无其事地与恶鬼展开激烈的战斗。



率领百鬼队的英雄 相马（そうま）

“百鬼队”第三队的队长，是曾在8年前的“大祸时”中与大和并肩作战的英雄，深得部下的信赖。为了与从北方袭来的恶鬼战斗，而率领百鬼队造访泡沫之里。无论遇到怎样不利的状况，都会带着勇敢的笑容，挥舞手中巨大的金碎棒将鬼扫倒。

新武器特性公开！

新武器·薙刀

攻击属性：斩

攻击范围和出招速度并重的武器，以行云流水般的动作展开攻击。在不受到伤害的情况下连续命中敌人，能够进入一定时间的“连舞状态”，攻击可以同时命中数个部位。此外，在看穿敌人的动作后，还能以“流转”格挡对方的攻击，这也是维持自身连舞状态的关键。



新武器·铳

攻击属性：突

擅长远距离射击的远程武器。架起铳后可以看到鬼的弱点——“灵脉”，以狙击准确命中灵脉能令威力上升。根据装填子弹的种类，攻击的范围和威力也会发生变化。此外，还能投掷爆弹展开“掷弹”攻击，以射击贯穿爆弹后，可以发动对应子弹种类的效果，战术非常丰富。



特殊技：灵弹射击

发射蕴含魂之力的强力子弹，根据子弹种类的不同，强化效果也各有差异。





▲原作中只有弓这一把远程武器，铳的出现丰富了喜欢远程作战的玩家们的选择。

►从目前公布的截图看，铳的后坐力非常大，子弹的搭配相信会是战术的核心。

特殊技：缭乱

以敏捷的动作展开连续攻击，快速进入连舞状态提升攻击速度，且能同时攻击多个部位。

▼原作中手甲是惟一能防御的武器，薙刀的格挡技“流转”将改变这一格局。



▲▼虽然是长柄类武器，薙刀的攻击速度丝毫不慢，但是威力相对较低。







新武器·金碎棒

攻击属性：碎

攻击范围与威力兼备的重量级武器。活用武器的长度与重量，以前端命中后形成“豪打”提升威力。持续以豪打命中能进入一定时间的“豪腕状态”，攻击速度上升，蓄力时间缩短。虽然武器的重量令行动受限，但凭借弹返敌人攻击的“发止”，能与恶鬼正面对抗。

特殊技：破溃

各种攻击都可以凭借蓄力展开三连击，每次攻击都能蓄力3段，而在连击的过程中蓄力等级能够维持，即最大能发动9段蓄力的强力一击。





◀▲沉重的金碎棒相信不容易上手，不过一旦掌握蓄力攻击的节奏，大威力的优势定能体现得淋漓尽致。

鬼府之力升级——鬼千切·极

“鬼千切”是原作中的强力必杀技，以消耗全部武器槽为代价，一击斩断大型鬼的身体部位。这种鬼府才能运用的强力招式，在新作中也将进一步强化——“鬼千切·极”能够同时斩断大型鬼身体的数个部位，发动条件则与同伴密切相关。

▼▶由于要破坏部位后才能对大型鬼造成伤害，“鬼千切·极”无疑将大大加快战斗的节奏。







文 乌冬 美编 咕噜

向所有猎人发出的挑战书



3DS

动作・狩猎	ACT	

怪物猎人4 G

モンスタ–ハンタ–4G

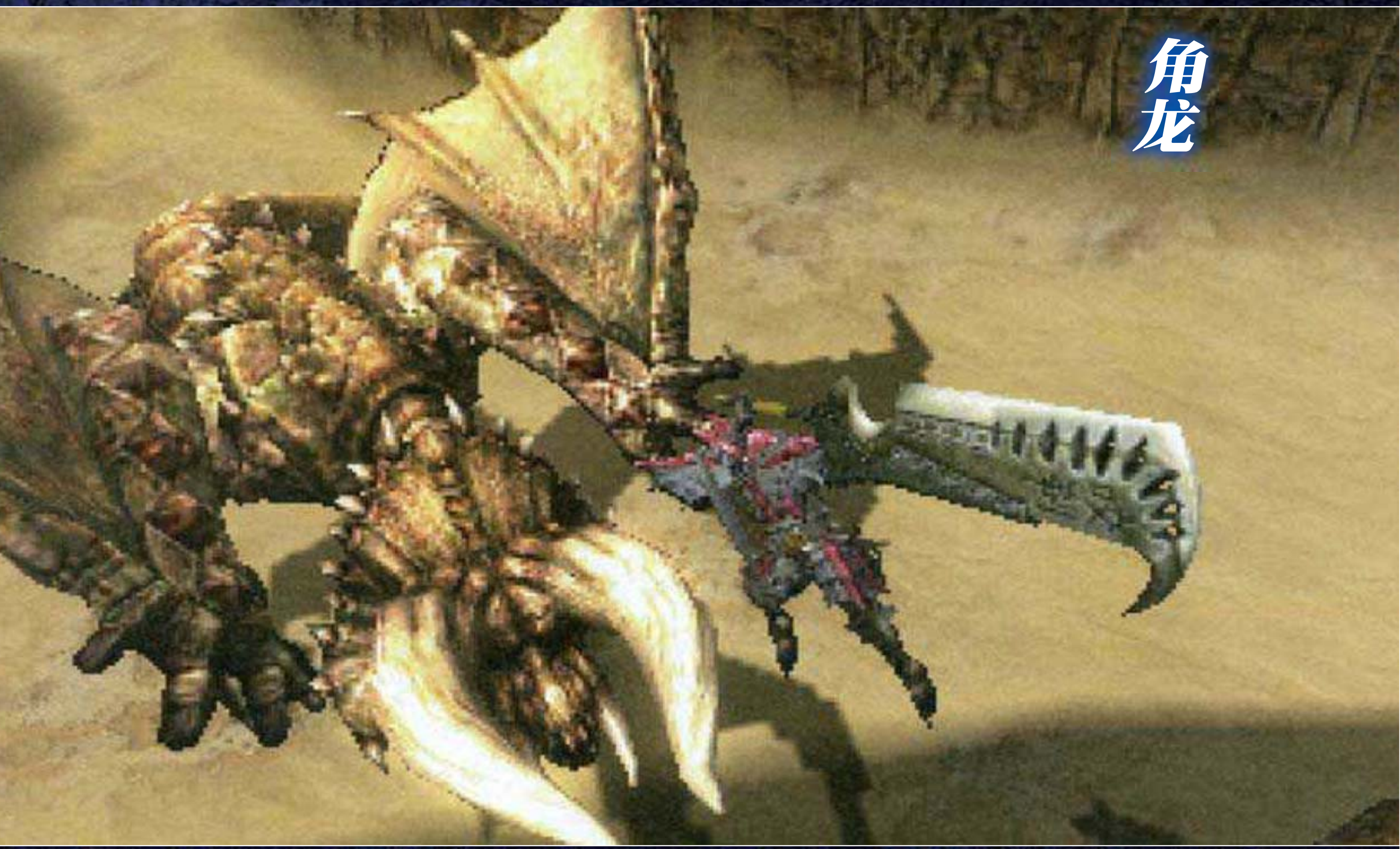
Capcom	日版	预定2014年秋
1～4人	售价未定	对应周边未定

年初公布的《怪物猎人 4》的加强版《怪物猎人 4 G》，终于在近日首次公开了正式的书面情报，其中包括了新怪物、新地图等，下面就一起随这次的前线来看一下吧。

新怪物

这次官方公布的怪物里，亚种怪物占了多数，包括了绞蛇龙亚种、怪鲛亚种、鬼蛙亚种、重甲虫亚种、奇猿狐亚种和影蜘蛛亚种。另外还有一只不知名的怪物，没有猜错的话应该是本作的标题怪物，目前关于它的情报就只有前线开头这张图和宣传影像中的黑影（本辑光环收录），详细情报还得等官方以后公布。另外系列一部分旧怪物的回归也得到判明，目前可以确认的包括了角龙、一角龙，沙龙、盾蟹。






重甲虫亚种
怪鲛亚种
奇猿狐亚种
影蜘蛛亚种


盾蟹



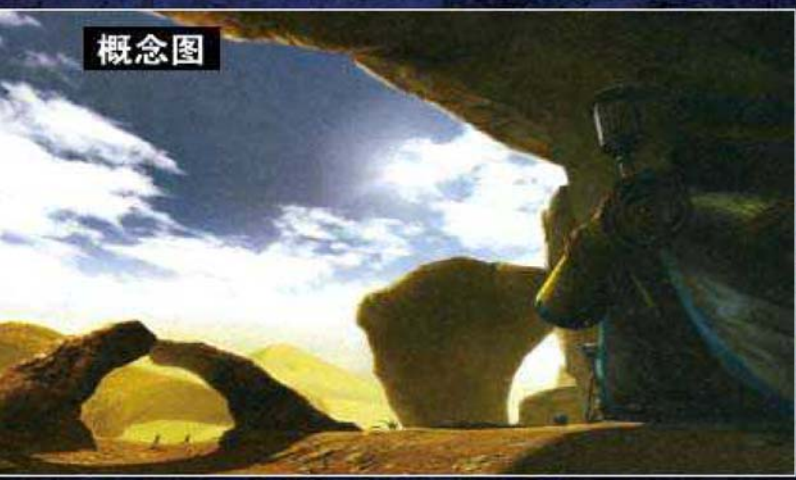

沙龙

新地图

《MH4G》的新地图之一是“旧沙漠”，为什么说是“旧”，是因为这个沙漠就是系列一代中的那个，从这次公布的画面中，我们可以看到许多熟悉的场景。当然，虽说是旧沙漠，在《MH4G》中也和其他地图一样加入了高低差要素，从而让玩家展开立体式的狩猎。

旧沙漠





概念图













概念图



概念图

其他新要素

除了新怪物和新地图外，按照惯例，加强版中还加入了难度更高的 G 级任务，另外《MH4》中的一些原有要素也得到了调整和强化。

被挑飞时使出跳跃攻击





在《MH4G》中，因玩家间的攻击被挑飞的话（如大剑的上挑），可以直接在滞空过程中使出跳跃攻击。这样在一些没有高低差的区域或使用的是不能自行跳跃的武器时，也可以通过此方法来发起乘骑攻击，而且最重要的还是可以为挑飞同伴找一个正当理由（笑）。

无论是猎人还是随从猫，都可以用新装备挑战 G 级任务

玩家的 HR 解禁并通过了上位最后的紧急任务后，就可以挑战更高难度的 G 级任务。当然，任务增加后武器和防具的数量也得到了增加。另外，《MH4》初登场的公会任务也得到了强化，除了有更高难度的任务，《MH4》的新武器操虫棍和蓄能斧也有了对应的发掘武器。

随从猫的合体技也得到强化！



▲随从猫也追加了相应的新装备以及新合体技，变得更加可靠。图中是合体技中新的火龙车，设计灵感看样子应该是来自炎王龙。



大逆転裁判™

－成歩堂龍ノ介の冒険－

光盘视频收录 POCKET HALO

《逆转裁判》新企划正式启动 全新的逆转时代剧拉开帷幕！

今年情人节，任天堂的网络发布会Nintendo Direct上宣布《逆转裁判》的系列新作将登陆3DS，一时间吸引大批玩家注目猜测。两个多月后，这款神秘作品终于浮出水面，那就是以明治时代为背景的《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》。这次特意邀请到本作的两名关键人物巧舟和小岛慎太郎，为玩家揭示游戏全貌和自身期待。 文 胧月 美编 Juxi

3DS	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险（大逆転裁判 成歩堂龍ノ介の冒険）	文字冒险 AVG
Capcom	日版	发售日未定
1人	售价未定	对应周边未定

近代法庭的黎明

时代为19世纪末，日本开国数十年。在“文明开化”的时代口号下，明治日本不断吸取欧洲文化，处于蓬勃向上的社会阶段。



场景插画

巧舟寄语 100年前的明治时期是一个距离我们既邻近又遥远的世界。如果能在这个充满变化、希望与混沌的时代舞台上书写一个全新的《逆转》，也未尝不是件快事——这也是本作的出发点之一。

作为《逆转裁判》的生父而欣慰于孩子的成长

——系列第一作于2001年面世，去年发售了最新作《逆转裁判5》。此外不局限于游戏，《逆转裁判》还拓展到宝冢歌剧、电影、舞台等众多领域，巧先生作为系列生父对此有何感想?

巧舟（以下简称“巧”）：说白了还是单纯的高兴吧。从2001年第一作发售至今已经过了13年，当时希望能做一款10年乃至20年后还会被玩家接受的游戏，所以剧本的遣词用语和画风都做得不局限于当时的时代。不过真没想到玩家能支持我们这么多年，感到非常欣慰。

——话说回来，《逆转裁判》是以怎样的契机和意图来制作的呢?

巧：我进入游戏界原本是为了制作悬疑推理类的游



巧舟
Capcom游戏导演



小岛慎太郎
Capcom游戏出品人

戏，连我自己都不清楚为什么会加入Capcom这种制作了《街头霸王》等动作系游戏的厂商（笑）。梦想实现，并且幸运地得到了大家的支持，对于制作者的我来说是至高的幸福。比起我一手负责的年代，如今的《逆转》已成为规模庞大的品牌工程，尽管感到它离我越来越远，复杂得渐渐难以把控，但得益于系列的延续，让我获得了电影化、舞台化等五花八门的经验，能制作《逆转裁判》是我人生中的幸事。

巧舟和小岛慎太郎带来的全新《逆转》

——《大逆转裁判》最初在Nintendo Direct上的发表让我非常吃惊，二位周围的人都有什么反应呢？

小岛慎太郎（以下简称“小岛”）：当时的发表比较暧昧，只透露了“《逆转裁判》新企划启动，巧舟担当导演”这一信息。观众们众说纷纭地猜想新作的定位，到底是系列续作，还是一个全新的东西？各方人士都对此表现出强烈的兴趣和期待，让我重新认识到《逆转裁判》这个牌子的巨大潜力。

主题是“游戏体验感的变化”（by巧舟）



想让主人公站在19世纪的明治时代

——请说说《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》的总体设想吧。

巧：我制作游戏的大前提是“把自己认为最有趣的事情以最好的形式展现出来”，本作不仅如此，还要让从未接触过系列前作的人也没有任何障碍地体验所有乐趣。标题上也与正统作品加以区别，通过《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》来表示这并不是简单的周边外传。

——巧先生从宣布要做新东西时就开始本作的企划了吗？

巧：《雷顿教授对逆转裁判》杀青后，社内想让我做一款新的《逆转裁判》，于是我就将一直以来积累的点子加以组合并正式开始。

——这件事发生后，小岛先生就成为了本作的出品人吗？

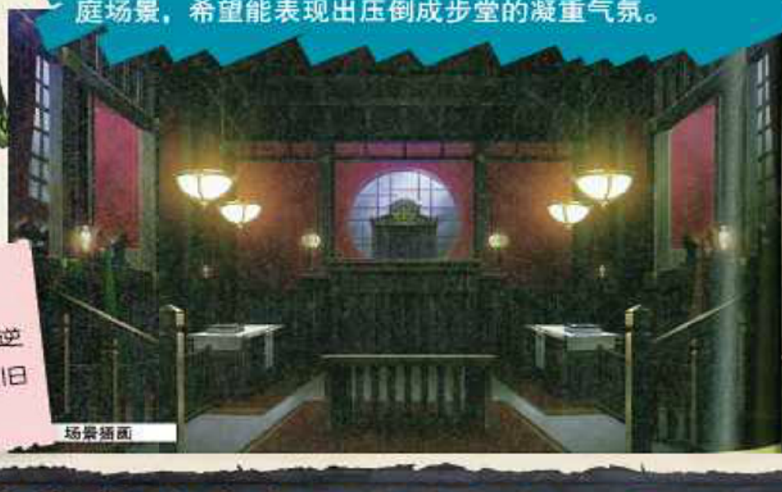
小岛：是的。社内希望我能接手并非正统续作的全新《逆转》，虽说有系列多款作品奠基，但怀揣着对全新可能性和研究方向的兴趣，我也参加了游戏的开发。

——小岛先生初次参与《逆转裁判》的工作，站在出品人的立场上有何种考虑呢？

小岛：我希望能为巧舟导演营造一个可以放开手脚、全力以赴的环境。这既是《逆转裁判》又是全新企划，当然既要满足一直追随《逆转》的固有拥趸群，也要让尚未接触《逆转裁判》的人感觉到它的魅力，这是非常重要的。

巧舟寄语 这就是那位喜欢虚张声势而又热血沸腾的成步堂龙一的先祖。在律师制度刚刚建立的时代，这位先祖保有大家熟悉的热血正义感，经常身陷走投无路的困境。100年前的法庭上能看到他冷汗直流的熟悉画面，不得不让人感叹其不愧流着成步堂家的血液。

巧舟寄语 这是成步堂首次亮相的大舞台。我查了当时很多资料，最终按照我们的设想构筑了该法庭场景，希望能表现出压倒成步堂的凝重气氛。



场景插画

法律黎明期的法庭

律师与检察官演绎唇枪舌剑的法庭是《逆转裁判》不可缺少的元素，这张插画似乎是旧日本的法庭，龙之介要在这里战斗吗？

——本作舞台是19世纪的明治时代，这么设定的意图是什么？

巧：这是希望游戏与正统系列的差别更大。确立新企划时我就开始考虑如何让它独立于系列前作，最早打算是弄成民事审判，但民事审判不容易分出明确的高下，而且胜诉和败诉的结果并非有罪无罪，而是支付赔偿金，完了来个“调解成功”，实在是有些不伦不类。最后还是决定以悬疑推理为主轴，但一口气更换了故事的年代。我自己是读着百年前的古典推理而成长至今的，那么设定成明治舞台后，正好能让以往无法使用的机关解禁登场。

小岛：如果只前后调整寥寥几年，这种细小的变化无法对玩家造成冲击。我不希望这只是一款派生作品，因此大幅改变时代背景，玩家不就能接触到全新主人公了吗？项目确定后，我只能说“不愧是巧舟大大”。

——巧先生对明治时代有很深入的了解吗？

巧：历史方面我完全不行，不过这也是个全新挑战。我最早做初代《逆转》时对法律一窍不通，真是没有任何储备知识就做了律师主题的游戏。尽管有现实中的律师替我把关，但某种程度上正是因为“无知”才能做出这样的游戏。这次的核心并不是历史，而是在明治时代搭建《逆转裁判》的架空舞台，讲述成步堂龙一的先祖带来的悬疑故事。

一边写剧本一边加深对登场人物的理解

——成步堂龙一的先祖是这次的主人公，那么龙之介是怎样的人物像呢？

巧：围绕“明治时代”和“成步堂先祖”这两个关键词展开想象就可以了。

——那么龙之介的搭档寿沙都又是怎样的人物呢？

小岛：如同外表看起来那样，是个古典秀气的大和抚子，但关键时刻亦能挺身而出，是个很坚忍的女子。

——“挺身而出”的意思，听起来似乎龙之介是个不太可靠的家伙啊。

巧：毕竟是成步堂家的血脉（笑）。因为我才接触这两名角色不久，感觉还没能好好把握住角色性格。在以后的制作流程中，我想自己可以进一步了解他们。角色性格有时会在写剧本的过程中，借助他们自己的语言在瞬间明确，我现在就一边写故事一边等待这个瞬间。

——寿沙都对龙之介的称呼很敬重啊。

巧：毕竟是明治时代，若呼以“成步堂君”会感觉怪怪的，与时代不相符，这里的平衡较难把握。日本那时刚开国不久，与西洋文化相互碰撞。世界掀起了以工业革命为首的变革热潮，向着全新的世纪迈进。我查了一下，这正好是律师制度开始形成的时期。那时候的律师并不受人尊重，被蔑称为“代言人”。因此在酝酿明治氛围上，我对剧本做了多次修改尝试。



——时代背景的缘故啊。那么游戏的基本流程是否与历来的《逆转裁判》相似？

巧：是的，基本上还是分成法庭部分和侦探部分，同时还导入一些新要素。

——容我开门见山地问一下，所谓“新要素”指的是？

巧：暂时还不能公开。游戏在体验感上会与系列前作有一道明显的分水岭。

——游戏的进一步情报预计何时能公开？

小岛：具体时间还不能说，我想下次公布的就是游戏画面和各种具体情报了。视觉效果和演出方式将有重大变化，一定会出乎大家的意料，请揣好你们的好奇心耐心期待。

——请向期待本作的玩家们说几句结束语吧。

巧：久违地重归《逆转裁判》制作组，环境与当初不太一样，心情略微紧张。不过这次也会一如既往地全力以赴，制作出不逊色于自己以往作品的游戏。

小岛：这不是以数字冠名的正统续作，而是另一个全新的《逆转裁判》系列。我有自信宣布，本作有着不仅仅是作为派生作品的巨大潜在魅力。这次公布的情报并不多，只能看到游戏的标题、主人公和时代背景，但下一报一定能让大家过足眼瘾。新情报绝对会让诸位满意的，敬请期待。



巧舟寄语 因某个机缘巧合成为成步堂的“法务助手”，希望阅读外国的侦探小说，和顺温婉，对先进文明充满向往。这位看起来非常能干的大小姐式角色，会在游戏里发挥怎样的作用呢？我每次一写剧本就无法将注意力从她身上转移。

PSV

角色扮演 | RPG

英雄传说 闪之轨迹 II

英雄传说 闪の轨迹 II

Falcom	日版	预定2014年9月25日
1人	售价未定	对应PSV TV

相关报道：Vol.220

《闪之轨迹 II》的新消息陆续放出，前作中仅在剧情战斗中出现的主角狂化，在本作中成为了可操作技能。此外还有全新的失落魔法和新角色登场，下面就一起来看看吧。

文 阿鲁　美编 Juxi



新系统介绍

特殊必杀“神气合一”

前作中，主人公里恩体内沉睡着的野兽般强大的力量，在本作中觉醒为名为“神气合一”的特殊必杀，玩家可以自由操控这种力量。在战斗中使用该技能后，里恩的眼睛和发色都会发生变化，基本能力大幅提升，部分必杀技也会发生变化，不过在觉醒时只能使用物理攻击的相关指令。



▲普通状态下的必杀技“疾风”。



◀觉醒状态下的必杀技“里疾风”。

失落魔法

系列首次出现的系统，这是拥有三种属性的特殊魔法，比通常魔法更强大。和其他魔法一样，只要将特定的结晶回路安装到导力器里即可使用。不过所需安装的结晶回路的属性必须与导力器上镶嵌孔的属性一致才能使用，且一场战斗只能发动一次。

技能名：戈拉特破碎。对应属性地、火、时。空中出现圣杯的徽章，操控时空结界影响战场上的时间流逝，队伍全员的速度上升，发动技能者可连续行动。





角色介绍

马奇亚斯·雷格尼茨

マキアス・レーグニッツ

CV 佐藤拓也



17岁　　使用武器：散弹枪

革新派的支持者——雷格尼兹帝都首长的儿子，Ⅶ组的副班长，是个对自己和他人都严厉要求的人。过去对贵族有很大的成见，对大贵族出身的同班同学尤西斯极为反感，但通过一个学期的接触后，彼此间产生了真正的友情，逐渐明白了人与人之间的信赖关系跟对方是什么身分无关这一道理。

尤西斯·阿尔巴雷亚

ユーシス・アルバレア

CV 立花慎之介



17岁　　使用武器：骑士剑

帝国四大名门阿尔巴雷亚公爵家的二公子。虽然有着贵族般傲慢的姿态，但实际上并无恶意。对自己身在贵族但实际上是平民出身的事实感到苦恼，对于跟自己有着相似处境的里恩彼此认同。

艾玛·米尔斯汀

エマ・ミルスティン

CV 早见沙织



17岁　　使用武器：魔导杖

帝国边境出身的优等生，同时也是Ⅶ组的班长。成绩优秀，并且能使用与导力魔法不同体系的神秘力量，对旧校舍和罗恩格林城的秘密貌似知道些什么，是个被谜团包裹的人。



技能名：精灵咆哮。对应属性地、水、风。地面的魔法阵里出现龙形能量体，队伍全员回复100点CP，且每回合CP值持续回复。



菲·克劳塞尔

フィー・クラウゼル

CV 金元寿子

15岁　　使用武器：双统剑

拥有超高战斗技巧和身体能力的原猎兵团成员，其所属的“西风之旅团”解散后被莎拉强行带回了托尔斯士官学院。因为自己的出身，和信奉骑士道的劳拉曾发生过冲突，不过也因此解开彼此的心结，成为了好友。在一个学期的学院生活中，菲在精神层面上有了很大的成长。



盖乌斯·沃泽尔

ガイウス・ウォーゼル

CV 细谷佳正

17岁　　使用武器：十字枪

出身于帝国东北部的异乡之地“诺尔德高原”的留学生，为了了解故乡以外的世界选择进入托尔斯士官学院。是个不先入为主，凡事都会看清事物本质的人。

米莉娅姆·奥莱恩

ミリアム・オライオン

CV 小岩井小鸟

13岁　　使用武器：亚加特拉姆（アガートラム）

代号为“白兔”，带着异形傀儡亚加特拉姆奔走于帝国各地的少女。其真实身分是情报局的成员，同时也是宰相直属的“铁血的孩子们”中的一员，在前作后期加入Ⅶ组，成为一起战斗的同伴。





阿尔缇娜·奥莱恩

アルティナ・オライオン

CV 种田梨沙

？岁　　使用武器：克拉乌=索拉斯（クラウ=ソラス）

代号为“黑兔”，操控着漆黑的傀儡克拉乌=索拉斯的谜之少女。作为贵族联合的帮手在帝国各地暗中活动，不过名字中的“奥莱恩”和Ⅶ组成员的米莉娅姆相同，使用的傀儡也和亚加特拉姆相似，两人之间到底有什么关系呢？

文 白菜 美编 咕噜



PSV

动作・狩猎 ACT

自由战争

フリーダムウォーズ

SCEJA	日版	预定2014年6月26日
1～8人	6264日元	对应周边未定

相关报道：Vol.205、209、215、220

在本辑的情报中，主人公阵营再次公布两名战士。而人类之间进行的、都市国家之间的资源夺取战斗的详情也开始逐渐公开。另外官方中文版的译名正式确定为《自由战争》，因此从上辑开始，本作的名称随官方译名进行变更。

战斗系最强少女

埃尔弗里德・“坂本”・卡布瑞拉

（エルフリーデ・“サカモト”・カブレラ）

『别因为外貌就瞧不起人……揍扁你哦？』



声优 东山奈央



与可爱的外貌相反，拥有极高战斗力的咎人。在PT（圆形监狱）内部的非法斗技场“皇家竞技场”中称霸，君临于所有选手之上的现任最强王者。因为某个任务，与主人公和马提亚斯等人一起参与奉仕战争。有着老手的自负，面对主人公和马提亚斯时，时不时会摆出前辈的架子。

“我才不在乎世界变得怎样。重要的是我玩得开不开心。”

飘飘然的快乐主义者

声优 藤原启治

卡洛斯·『狄奥多西』·真纳（カルロス·『テオドシウス』·ジンナー）

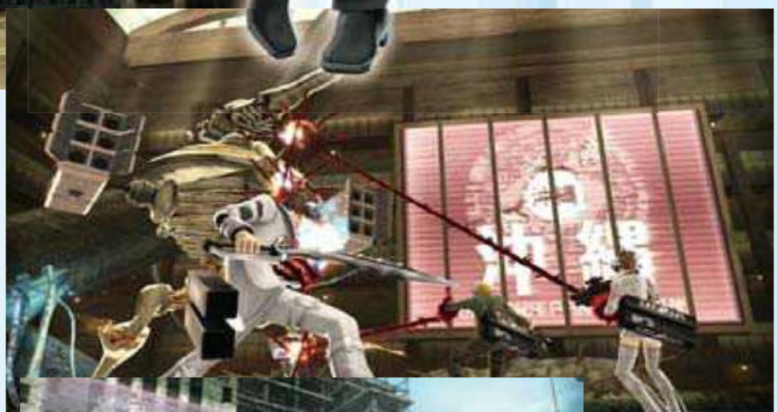
隶属于诺格 PT 的咎人。乌维的好对手兼损友，性格轻佻且精于计算。比起减刑与救助同伴，快乐地存活下去才是他的目的，典型的快乐主义者。亦真亦假的发言经常蒙得周围人不知所措。虽说隶属于其他友好 PT，不知为何却常驻在主人公所在的 PT，内心难以捉摸的男人。与乌维是相互交心的老朋友。





都市国家对战

本作除了共同对抗巨大的敌人“掠夺者”外，还提供了咎人之间进行对抗的“都市国家对战”模式。玩家首先要从 47 处都道府县中选出自己隶属的 PT。各地的 PT 都会因为追求资源，而向其他地域的 PT 发起侵略。战斗后获得的资源将作为贡品上缴，为所属 PT 的发展做出贡献。强大的 PT 能够将其他弱小 PT 纳入支配伞下，得到进一步强化；弱小的 PT 则能通过归属强大的 PT 来保证生存。各地 PT 的发展度能够从都市国家排名上确认。通过自己的努力，让所属 PT 的排位上升吧。





◀▲从各地的 PT 处掠夺资源。





◀▲统计后决定各地 PT 的顺位。都市排名也会根据贡献度进行变动。

赌上PT存续的战斗！

敌对PT战斗

PT间的对抗，即意味着咎人相互之间的战斗。与对掠夺者战不同的是，咎人作为目标较小，且经常进行高速移动。利用远程武器牵制，抓住破绽后从死角靠近发动近距离攻击，是咎人之间对抗所必须的战术。









人工掠夺者
炮击贰脚 甲

在人工掠夺者中牺牲了泛用性、特化攻击性能的机种。超远距离的炮击自不用说，还能发挥从外形上难以想象的高机动力，直接进行近距离物理攻击。最主要的炮塔武装装备在最高处，这是为了防止被咎人轻易靠近后破坏。

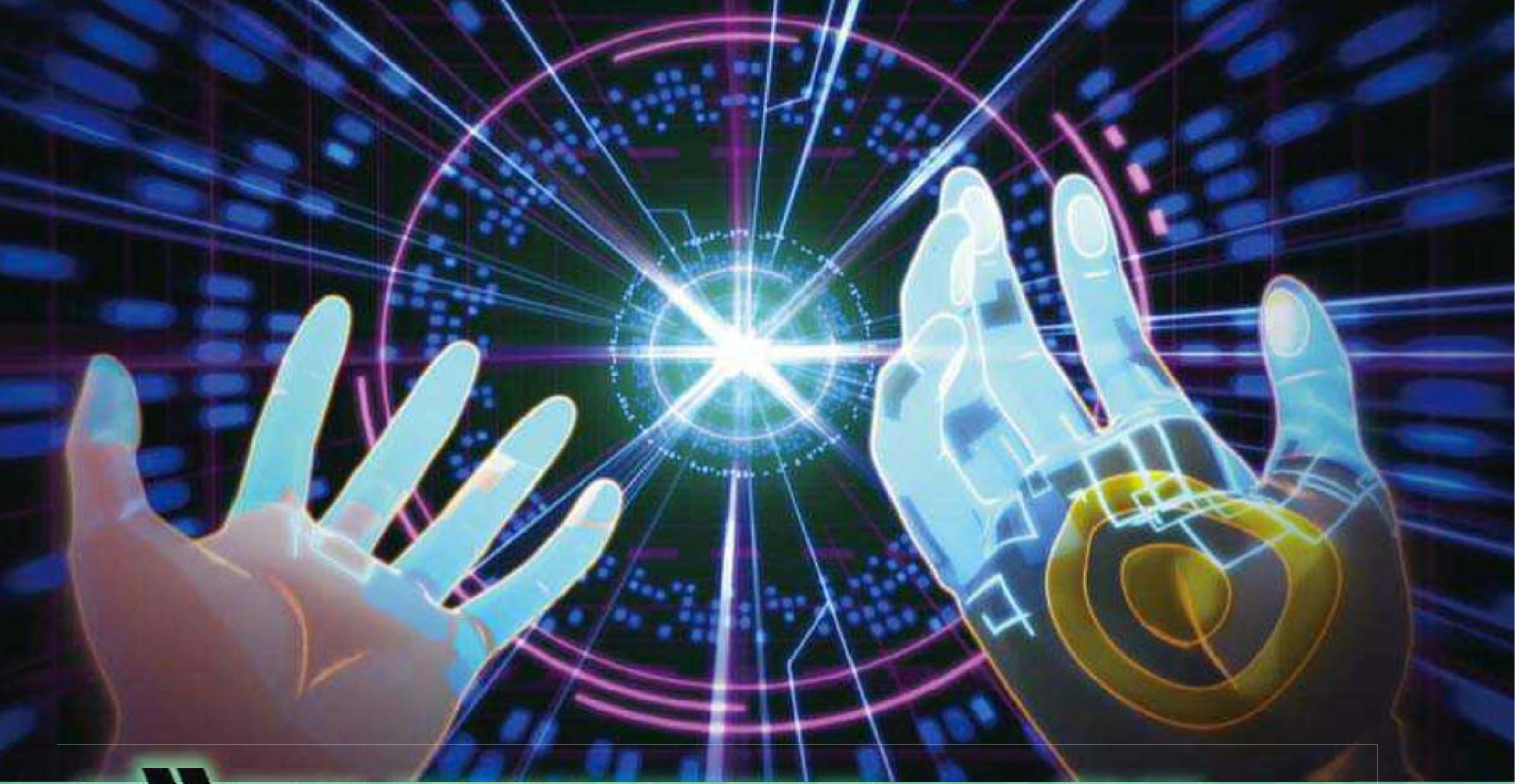
音声回复设定

做出贡献得到认同的咎人，能够获得改造囚具的权利。音声回复就是可供设定的要素其中之一，玩家可以将囚具的各种回复台词变更为自己喜好的版本。设定好的台词会在作战中用于回复玩家所下达的命令，又或是向其他玩家传达信息。









デジモンストーリー DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH サイバースルゥース

文 阿鲁　美编 Juxi

从1996年诞生至今的“《数码宝贝》系列”已经伴随玩家们走过了18个年头，而这款预定于PSV平台发售的最新作是一款面向大人的作品，从某种意义上来说这算是对系列老玩家的特殊回馈了吧（笑）。具体的游戏到底会是什么样子呢？下面就先来一睹为快吧。

PSV	角色扮演	RPG
数码宝贝物语 网络侦探		
デジモンスト－リ－Cyber Sleuth		
BNGI	日版	发售日未定
人数未定	售价未定	对应周边未定

面向已长大的《数码宝贝》粉丝的最新作！

《数码宝贝物语》系列化也已经有7个年头了，当年的小学生如今也都已经长大成人。虽然本作依旧和系列一样以“冒险”、“战斗”和“育成”为主，不过世界观和画面大幅更新，无论系列粉丝还是新玩家都能在游戏中感受到独特的魅力。席卷电脑空间和现实世界的怪事件，就由玩家和数码宝贝们一起来解决吧。





《数码宝贝物语》

与数码宝贝一起，在电脑和现实两个世界冒险！

冒险



玩家在游戏中将化身为电脑侦探，面对来自电脑空间和现实世界的怪异事件。穿梭于两个世界的主人公需要借助数码宝贝们的能力，探索和解决各种突发事件。

育成



在《数码宝贝物语》的世界里，玩家可以同时育成复数的数码宝贝，按照自己的喜好收集和育成数码宝贝，打造最强队伍吧！

战斗



游戏中收录了大量数码宝贝，在战斗时它们将以真实比例登场。本作的战斗采用了WT（Wait Turn）系统，每个战斗单位都有一个行动周期，这个周期会受部分要素的影响增长或缩短。单位时间内，行动周期越短的单位可行动的次数就越多，玩家根据特定搭配来调整队伍成员的行动周期，形成多次连续攻击也不是难事。

电脑空间和数码宝贝

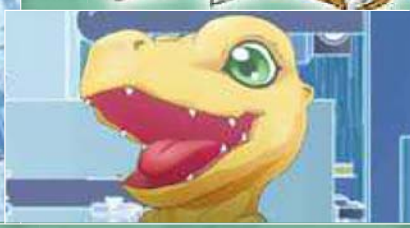
在近未来的日本，互联网变成了一种让人可以身临其境的平台，于是电脑空间逐渐成为了人们生活的另一个世界。但随着人们进驻电脑空间的数量增加，原本拥有很高安全度的电脑空间逐渐开始出现犯罪活动，一些黑客利用特殊的病毒程序对电脑空间大肆破坏，这种病毒会不断吸收情报，拥有根据环境的不同而发生各种进化的能力。黑客们把这种特殊的病毒程序称之为“数码宝贝”。











亚古兽

小型恐龙模样的数码宝贝，性格异常凶猛。据预测可以进化成某个拥有强大力量的数码宝贝。

在PSV平台登场！

失去肉体，成为电脑侦探的主人公

崇敬着民间传闻的某个黑客的主人公，从网络上的熟人手中得到了可用于捕捉数码宝贝的“数码宝贝捕捉器”后，前往电脑空间最下层捕捉传说中的数码宝贝。不过，由于电脑空间的突然不稳定，导致主人公自身的精神数据部分受损，从而只能以半数码状态的“数据体”存在于现实世界中。与此同时，电脑世界里的数据在城市里实体化的现象开始频繁发生。





主人公（男），人设由人气漫画家安田典生担当。

使用主人公的特殊能力“连接跳跃”展开冒险！

城市里不断发生着怪异事件，主人公需要在现实世界和电脑空间这两个世界里来回穿梭，探寻事件的真相。变为“数据体”的主人公只要在有“终端”的场所，就能利用主人公的特殊能力“连接跳跃”（コネクトジャンプ），自由前往现实世界或电脑空间，寻找犯人的踪迹，揭露事件的真相！



▶通过“终端”访问电脑空间。



■利用“连接跳跃”的能力，从其他“终端”处登出。

“《无限》系列”初次登陆PS系平台！

期待点 PSV版的画面将如何进化？

PSV | A・RPG | 动作角色扮演

海贼王 无限世界 红

ワンピース アンリミテッドワールド R

BNGI | 日版 | 预定2014年6月12日



于去年年底在3DS平台发售的“《海贼王》系列”最新作《海贼王 无限世界 红》，在经过大幅强化之后，预定于今年6月同时登陆Wii U、PS3和PSV三大平台。

新作继承了3DS版的基调，玩家的冒险舞台是新世界上的孤岛“遗忘岛”（忘れられた岛），而据点则是岛上惟一的城镇“变形镇”（トランスタウン）。当路飞一行人初次踏入此处时，变形镇还是个荒凉的镇子，而玩家就要利用在冒险中获得的贝利（金钱）和素材投资城镇建设，让据点逐渐发展起来，修建起各种对冒险大有帮助的设施。在镇上除了可以进行冒险的准备外，偶尔还要应对一些突发事件，例如赶走袭击而来的小丑巴基，又或是击退追赶众人多年的海军中将斯摩卡。



▲线线果实能力者，任王下七武海与德雷斯罗萨国王的地下世界中介人——多弗朗明戈。

本作的一大特征是“名言”（ストロングワ-ド）系统，该系统将本系列角色的各种名言具现化，作为装备或技能装在角色身上，能够起到各种强化效果。名言可以通过推进故事或完成支线任务来获得，除了发挥装备的效果外，也跟冒险过程息息相关。在迷宫中会遇到阻挡前路的墙壁，此时就要在墙上镶嵌同一个迷宫中找到的“失落的语言”，镶嵌正确才能打开前路。

战斗方面通过简单的按键组合就能发动强力的必杀技，与同伴在一起还能使用连携攻击。草帽一伙的攻击方式多种多样，例如乌索普擅长远距离战斗，弗兰奇以大炮等兵器进行攻击，乔巴则可以进行体力回复。掌握各个角色的特性，就能顺利地完成战斗。而在本作中登场的BOSS，则是剧情中由“红之伯爵”雷德利用狸猫帕托的能力所召唤出的、过去与路飞一行人有过接触的各大强者。霍迪、白胡子、凯撒、克罗克达尔等过去的BOSS自不用说，在新平台版本中，还追加了动漫最新进度的七武海之一的多弗朗明戈，作为敌人阻挡在众人面前。而前作的BOSS角色特拉法尔加・罗将会在追加的新模式“战斗竞技场”中，作为可控角色加入我方。



▲看到这幅景象，不禁让人想起动漫最新进度的“多弗朗明戈篇”。



▲一代枭雄白胡子也作为BOSS出现在众人面前。

（文：白菜）

炸裂！贯穿一切敌人的蓝色雷霆！

期待点 《洛克人》精神续作重返掌机

3DS	ACT	动作
蓝色雷霆闪电枪		
苍き雷霆 ガンヴォルト		
Inti Creates	日版	预定2014年夏



由“洛克人之父”稻船敬二监修的本作是一款2D横版过关动作游戏，背景设置在近未来的某国，该国为皇神集团统制，国境内出现了拥有特殊能力“第七波动”的超能力者。皇神集团强制收容来自各方的超能力者，对他们进行非人道的残酷人体实验。主人公冈伏特是反皇神组织“羽翼”的一员，但与女主角希昂的相遇，令他脱离羽翼，本作即就此讲述他的战斗物语。

冈伏特拥有操作雷击的特殊能力，他的枪击只要命中对手便可自动锁定，紧跟着以必中的雷击完成击破。锁定多个敌人同时发动雷击可积累大量得分，此外，他也可以让雷电在身体周围形成防御罩。冈伏特将随着流程的进行遭遇各种第七波动能力者，能力者之间激烈而爽快的战斗，是本作的重要卖点。（文：胧月）

基本动作

射击



▶冈伏特的基础攻击方式，手持枪械名为“避雷针引导器”。虽然威力低，但能够锁定敌人。按住攻击键不放即可实现连射。

雷击鳞



◀雷击是冈伏特的第七波动能力，学名为“雷击鳞”，发动时会在周围张开圆形防御罩。

雷击鳞防御罩



▶防御罩本身可对接触到的敌人造成轻微伤害，也能抵挡导弹等实弹系攻击。

锁定雷击攻击



◀锁定后释放雷击，将高威力的雷电向敌人诱导。

锁定雷击攻击的特殊应用



▶对同一个敌人锁定多次，能对其产生多道雷击伤害，提升威力。也可以分散锁定多个敌人，同时发动雷击提高得分。

必杀技

除了上文介绍的基础动作外，主人公在流程中能逐步习得二段跳、短距离滑翔等特殊动作，而第七波动能力者拥有的特殊必杀技不仅效果华丽，也有大幅左右战况的强大威力。

主人公的电流锁链



▶无数锁链纵横于屏幕中，对所有敌人施以高压电流。

迪纳特的愤怒爆炎



◀同样是特殊能力者的BOSS迪特纳，其必杀技为堪比飞行射击游戏的火焰弹幕。

梅拉克的虫洞



▲巨大的激光从不同角度射击，几乎充满整个屏幕，供主人公躲避的空间狭之又狭。

老牌吃货降临！

期待点 能否超越卡比、耀西两大吃货？



3DS | ACT | 动作

吃豆人世界

パックワールド

BNGI | 日版 | 预定2014年6月19日

《吃豆人世界》的动画版在今年4月顺利开播，而游戏新作也将于6月份先后登陆掌机与家用机平台。作为以“吃”起家的老牌游戏角色，吃豆人先生要与同伴们一同对抗来自地下的邪恶幽灵军团，守护城市的和平。

本作的玩法为横版卷轴式ACT，系统方面同样强调“吞吃”。吃豆人先生攻击敌人的基本动作就是——吃，起跳后在恰当的时机按键，他就能一口吞下敌人，连续吞吃敌人还可以保持滞空，或是借此到达更高处的平台。在关卡中还有不同种类的浆果作为强化道具，吃下后主角就能够变身并得到对应特性的强化效果。比如吃下冰属性的浆果后，能够喷出冰冻吐息，将敌人冻住；吞下火属性的浆果后，可以发射火球；甚至能变身成变色龙形态，用伸长的舌头勾住远处的敌人或柱子等。此外，动画版中的角色们也会登场，为吃豆人先生提供各种帮助。（文：苍穹）



▲得到浆果的强化效果后，吃豆人先生也不再是玩家们熟悉的黄色。



▶连续吞吃敌人，得到的分数也会递增。



▲不同的强化形态是对付BOSS的有力手段。

跨越时空的战斗，开幕！

期待点 RPG模式中的丰富要素



3DS | MUG | 音乐

太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险

太鼓の达人 どんとかつの时空大冒険

BNGI | 日版 | 预定2014年6月26日

作为3DS平台的系列最新作，本作主打的是“时空大冒险”这个拥有RPG要素的冒险模式，玩家将化身咚酱，体验穿越于古今东西的各个时代，通过演奏与各式敌人战斗的冒险故事。战斗以音乐演奏的形式展开，准确点击音符即可对敌人造成伤害，漏点音符则会遭到对手的攻击。和正常演奏模式不同的是，战斗时的谱面会出现诸多陷阱，例如遇到炸弹时就不能点击，否则就会受到伤害。战斗时，敌我双方有血量的设定，将敌人的血量削减为0即可完成战斗（不需要将整首歌打完），而己方血量为0则视为战斗失败。

“时空大冒险”模式里可以将击败的敌人收为同伴，将复数同伴组队后能大幅提升己方的战力。另外还加入了培养要素，玩家可以通过不断战斗来提升同伴怪物的等级，让队伍的实力更加强大。咚酱的换装在该模式里也能发挥用处，不同的装扮能发挥各种作用，此外还加入了可在战斗时使用的道具，让战斗变得更加轻松。

（文：阿鲁）



▲玩家可自由组成自己的队伍。



▲在“时空大冒险”模式里，玩家要操控咚酱在3D地图上展开冒险。



▲敌我双方的怪物组队进行战斗，谱面里的炸弹可别不小心按到了哦。

拯救世界的并不是英雄

期待点 更加好懂的空想科学活剧

PSV | AVG | 文字冒险

机器人笔记 精英版

Robotic;Notes Elite

Mages. | 日版 | 预定2014年6月26日



本作是PS3版《机器人笔记》的移植加强版。为了让玩家更好地感受和理解这场发生在近未来的空想科学活剧，厂商对原作的各方面都做出了调整，务求对得起“精英”二字：加入了全新的动画影像，让游戏的场景更具临场感及感染力；在保留原作故事骨架的基础上，对细节部分进行了修改，加快了剧情的节奏，让故事剧情和主角的心境变化变得简单易懂；角色的3D模型也进行了重制，根据PSV的性能调整了角色的表情和动作，让他们呈现更加可爱帅气的一面，部分主要角色甚至还追加了新的动作；此外，适应PSV的机能加入触摸操作也是必不可少的，缩放和滚动屏幕都可以通过触摸屏直接完成。





▲上方为PS3版画面，下方为PSV版画面，可以看出人物的差异还是蛮大的。



▲用AR软件扫描官网页面，就会出现女主角濑乃宫。其他可扫描对象还包括海报、游戏封面甚至汽水。

目前PS商店上已经放出了免费的AR软件《机器人笔记 精英版AR》，启动后扫描特定的物品，本作的人物就会登场，玩家可以感受重制过的角色的魅力，还可以和他们一起合照。

（文：虫无兮）

《卡片战斗先导者》游戏版第二弹登场

期待点 动画版与游戏联动

3DS | TAB | 桌面・卡片

卡片战斗先导者 锁定胜利

カードファイト！！ ヴァンガード ロック オン ビクトリー！！

Furyu | 日版 | 预定2014年6月5日



在第一作获得好评后，《卡片战斗先导者》游戏版的第二弹也预定在今年6月推出。和前作一样，这次游戏版也是以动画版为基础，玩家将扮演卡片战斗者，和先导爱知和户仓美咲等原作角色一起展开原创的故事，享受白热化的卡片战斗。卡片方面，本作收录了到《歌姬の二重奏》为止的2400张以上的卡片，数量比前作大幅提升，并且和动画版同步，还对应“咒缚”、“解咒”等新能力。同时玩家的初期卡组也得到了充实，还有游戏原创的卡组登场。另外在对战系统上，这次还新增了放大卡片和卡片自动确认的跳过等实用的机能，使卡片战斗更加流畅。

（文：乌冬）



▲用新能力主导战局吧。



▲充实的初期卡组。



▲战斗中的演出效果也得了强化。



专题企划 Feature Special



往昔劲敌
Gameboy的对手们

在上一辑的专题中，我们回顾了Gameboy作为掌机市场的开辟者，是如何通过承接前辈的荣光并展现独自的魅力，继而成为了一代经典掌机。而对于文中提到一些GB的前辈以及很多并行掌机，内容侧重关系，我们只是一笔带过。本辑，我们便将它们详细介绍给大家，而作者便是在《掌机王SP》上多次晒过掌机收藏的掌机收藏狂人，从主机拥有者的角度来给大家介绍这些或开创各种先河、或名噪一时的掌机们。

文 狼鬼霸道 编 马修 美编 澄香

史前的对手

说到任天堂在1989年发售的Game Boy，对于很多玩家来说，都是大名鼎鼎、如雷贯耳的。在PSP出现之前，甚至有很多人看到掌机，就当做是GB，就好像现在也有很多人看到高达大喊“变形金刚”。所以我们几乎可以说，没有GB，就没有现在的掌机世界了。关于GB，以前资讯不发达的时候，曾经有过很多误解，比如很多人都以为GB是世界上最早的掌机云云——当然，现在应该没多少人这么认为了吧？毕竟上辑刚刊登完GB的25周年专题。而今天这里要讲的，是GB的对手们。

史前对手概述

这第一个出场的勇士，其实不算是GB的竞争对手，因为这家伙到死的时候，GB都还没有出生。但是这个家伙和GB的关系可是剪不清理还乱的，为什么这么说？因为其实很多属于这家伙的“第一”的荣耀，都被GB的光环给结结实实地盖过去了（笑）。

上辑专题中我们提到，世界最早的掌机，是美国美泰（Mattel）公司在1976年推出的《Auto Race》，而世界上最早的可换卡的液晶屏掌机则是美国的MB公司于1979年推出的Microvision——不过这家伙离我们的GB相距甚远。先不说屏幕只有16×16的分辨率，单说这机子的卡和我们现在所说的游戏卡就大相径庭了。这种游戏卡不如说更像是主机本体，因为CPU、按键等等都在卡上，而且卡的面积基本就是主机的面积了。和后来我们说的单独用来存放游戏ROM的游戏卡还是有很大差距的。

于是我们把目光投向美国大洋彼岸的日本。日本的掌机业其实一直都是紧跟美国的，当时有很多公司都推出了类似《Auto Race》的掌机，1980年任天堂推出Game & Watch之后，掌机界更是百花齐放百家争鸣。这里面的大厂就包括大名鼎鼎的Bandai、Tomy、Taito……还有在国内不是很著名的学研和Epoch等。

Epoch不是一家甘于随大流的公司，1984年时，任天堂的FC已经牢牢地控制住了家用机的市场，而玩家对于游戏卡带的概念也已经非常清晰具体了。Epoch公司为了能够尽快地控制市场，决定推出一款拥有旧世代掌机无法超越的优势产品，那就是可以更换节目的掌上游戏机设备——Game Pocket Computer（以下简称GPC）。



▲Microvision。



▲左侧那个面板状的东西就是游戏卡了。

GPC

不同于5年前的Microvision那种很难形容的硬件设计，GPC在硬件设计思路上和GB几乎如出一辙，要知道，这可是1984年，5年后也就是1989年，GB才正式出世。

来看看机身，横版掌机的造型对于现在的玩家来说一目了然，按键布局也是非常现代的设计，左边是圆形的方向键（确切说是滑杆），右侧是4个功能键，虽然没有标注



▲GPC和专用卡带。



▲机身正面，虽然很原始，但是已经颇具现代掌机的样子了。



▲电源开关和声音开关，下面是圆形的方向键。



▲这4个键可以根据游戏决定功能，所以没有标出AB。



▲侧面可以看到电源孔和屏幕对比度旋钮。



▲机身侧面的游戏卡槽，上面有个硕大的天窗。



▲背面很简洁，可以看到卡仓和电池仓。

AB或者XY，但是玩家基本上一看就知道是干什么的。除此之外两颗硕大的SELECT和START键也是各种一目了然。

再来看看GPC所使用的游戏卡带，现在看起来，GPC的卡带似乎显得有些笨笨的，方方正正地很像一块小砖头，出乎意料的会让人觉得很萌。不同于Microvision卡带的主机面板造型，GPC的卡带造型和现代卡带、

尤其是FC卡带，几乎是毫无二致了，而且Epoch非常贴心地在卡带贴纸上设计了按键的操作方法和使用说明，这一设计的精妙之处，我们后面再说。



▲游戏卡和包装。



▲可以看到金手指，已经是标准的现代游戏卡设计了。

好，机子也有了，卡也有了，接下来我们就可以开机了。在机身面板的左侧可以看到两个扳动式开关，分别是电源和声音——是的，不是音量调节旋钮，而是声音的开关，要么有，要么无，没有音量大小调节……不过GPC的音源并不是强项，所以Epoch依旧采用旧世代掌机的声音控制设计也不奇怪。

开机后，你会惊奇地发现，这个大家伙居然在没有插卡的情况下，出现了游戏画



▲机身内置游戏1，其实只是个画板而已。



▲内置游戏2，拼图，不过完全没有图的样子。



▶透过天窗可以看到按键的使用说明，相当贴心的设计。

面，居然有两个游戏！

虽然这两个游戏很难让人觉得有趣，甚至另一个画图都不能称之为一个游戏。而这些，也可以将GPC划入最早的有内置简易“系统”的掌机，虽然现在3DS和PSV上系统的概念早已耳熟能详深入人心，但是这一设计在GPC之后，足足过了13年，才真正出现在Tiger的Game.com上。

关机，把卡插上，这时我们就能发现刚才提到的卡上的贴纸的设计之妙了。透过主机右上角的天窗，我们可以直观地看到游戏的操作说明，十分方便。而且这一设计到现在也没有再次出现过，可谓是独此一家。

再次开机，进入游戏，当机子有卡带插入的时候，便会自动进入卡带的游戏，遗憾的是我手头只有两盘游戏卡，分别是麻将和黑白棋。从机身包装和说明书来看首发一共出了4款游戏，之后还出过一款《仓库番》，而首发中更有“宇宙巡航机”式的横版卷轴射击《天文轰炸机》。

关于这款机子为什么会这么快就宣布死亡，时间过去太久已经很难说了，但身为掌机而便携性差，作为可换卡游戏机却游戏极度匮乏，这两点很可能是存世时间短的主要原因。而且仅发售于日本，就算是在日本本土，了解这部机子的人也不是很多，所以关于这部机子背后的故事，也许会很有趣，但是我们大概很难再知道了。

最后说一句，这台机子哪年下市，笔者手里没有明确的资料，但可以肯定的是，在GB出生之前，GPC就已经结束了自己的历史使命。但是相比那些直接被GB拍死的机器来说，反而GPC对GameBoy的怨念要更深呢——你这家伙的那些成就很荣誉明明应该是属于我的啊！


▲黑白棋游戏。


▲画面在当时来说已经相当精细了。

华丽的对手

1989年，GB上市之后，很快引发了一场掌机风潮，于是无数公司都盯上了这块肥沃的新兴市场。就连美国的Atari公司都推出了自己的掌机LYNX山猫（这可是公认的第一台液晶彩屏掌机哦）。不过离GB当时的主战场日本太远，很难形成正面对抗，所以我们就把范围放在亚洲这一块地方吧。

20世纪80年代末90年代初的时候，日本的游戏机市场基本可以看做是任天堂、SEGA世嘉和NEC日本电气的三分天下。SEGA和NEC在家用机战场上和任天堂争斗多年，掌机市场自然也不会放任老任独自逍遥快活。于是这两家公司很快就推出了各自的掌机来抢夺GB的市场。下面我们先按照时间顺序来认识下GB最着名的3个对手吧！

Game Gear

最先登场的是1990年8月SEGA发售的Game Gear（以下简称GG），这台机子可以说是当时和GB缠斗的最久的掌机了，也是那个时代仅次于GB的二号选手，最终销量达到1400万台。GG虽然和GB都是8位掌机，但性能上是强于GB的。

基本来说，GG的正面布局是很中规中矩的，按键接近GB的设计，只是A、B键改成了1、2键，去掉了SELECT键，只剩一个START键，这也是SEGA一贯的老传统了。中间是一块彩色液晶屏，旁边是电源指示灯。捎带说一下，在这一代的3款机子中，我觉得GG的这款屏幕综合起来是最怂的一块。

再看机子背面，有些卡槽是最清晰可



▲GG的正面，感觉很稳重，也很有高端设备的感觉。


▲音量、耳机、通讯端子、卡槽、电源口、开关，使得机身顶部略显繁琐。



▲亮度调节在右侧。



▲左右各需要3节电池，一共6节AA电池。



▲底部是；两个挂绳孔。

见的，接下来就是左右两侧的两个电池仓了，每个电池仓可以装填3节AA电池，一共6节。GG的接口基本集中于主机顶部，从左到右依次是电源开关（很奇怪的是没有标出ON/OFF）、AC/DC输入、游戏卡槽、EXT通讯端口、耳机和音量旋钮。主机右侧上方只有一个背光亮度的旋钮。底部则是挂绳孔，这个相比GB来说是个比较贴心的设计，不过也可能是GG太大了，不弄个挂绳挂脖子上太难携带了吧……

总的来说，GG的横版造型还是很顺眼的，而且除去最常见的黑色之外，也有白色、蓝色、红色等等多种颜色，后期还推出了痛机风格的Kids Gear系列，不过机子硬件本身始终没有变化改进过。所以就不多做赘



▲GG的游戏卡，中间的盗版卡中有大量SEGA MARK Ⅲ的游戏。

述了。

接下来看看GG的游戏卡带吧。基本上GG的卡带是同样非常接近GB的造型，只是尺寸略大一些。游戏画面比起GB更是惊艳。虽然阵容略输GB，但是精品也不少，很多知名动漫或者大作基本都有GG版，更不用说SEGA本身作为优秀的第一方的那些独占大作了。

而相比起GB来说，GG在软件上有个更加良心的设计。就是GG在作为一台掌机的同时，也是一台SEGA的8位元家用机SEGA



▲GG上不乏精品之作，比如这款《侍魂》，画面相当华丽。



▲世嘉的横版大作《忍》。

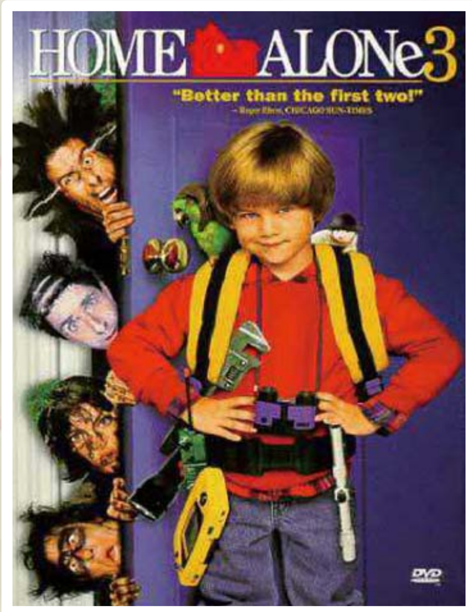


▲运行MKⅢ游戏时会弹出MKⅢ的LOGO。

MARK Ⅲ（FC同时代机）的兼容机。当然由于卡槽的原因，需要一个转接口，才可以使用SEGA MARK Ⅲ 的游戏卡带。但是托了D商的福，很多GG的D版合卡里都有大量的SEGA MARK Ⅲ 游戏。某种意义上来说，GG的游戏资源还是比较丰富的，只是由于使用不便，所以这一优势并没有被体现出来。

同时，GG也是我记忆中最早涉及多媒体扩展的掌机，这个应该大家都知道了，就是电视卡，借助GG的彩屏优势，插上这东西以后GG就可以变身一台微型电视，而且还是彩电。想想就激动啊！可惜也只能激动一下而已，由于信号制式的原因，这东西在国内是没有任何用的，只能纯收藏。不过因为有卡上AV端子，所以还是可以外接各种AV设备的，比如各种家用机……当然，猎奇性大于实用性，真用这东西看DVD或者玩高清游戏，分辨率根本不够，

顺便说下，SEGA的很多机子都是以太阳系的行星为开发代号的，最有名的当属Sega Saturn世嘉土星了，直接开发代号就是主机名字了。但是大家知道GG的开发代号吗？答案是水星（Mercury）。



▲《小鬼当家3》的封面，腰上黄色的GG分外显眼。

PCE-GT

就在GG发售4个月之后，1990年12月1日，NEC也发售了自己的掌机，也是NEC历史上惟一的一台掌机，而且还是一台非常特殊的掌机——PCE-GT。

为什么这么说呢？因为PCE-GT是世界上第一台没有专用软件的掌机，自掌机出现更换游戏的概念以来，从Microvision到GPC，从GB到LYNX，掌机的硬件架构和家用机完全是互不兼容的两条平行线。虽然GG可以兼容SEGA MARK Ⅲ 的游戏，但仍然是以自己专用的软件为主，要想使用SEGA MARK Ⅲ 的软件还得使用转接卡，所以这层窗户纸还不算被捅破。但是到了NEC这里，却被大大方方的撤掉了最后一块遮羞布——PCE-GT，就是NEC自家的主力家用机PCEngine的掌机版。

前面说过，GG的硬件优势并没有保持多久，指的就是这个家伙的登场。PCE在当



▲正面是像GB一样的竖版造型，但是看上去高端了不少。

年来说，可以说是最强大的家用机，虽然是8位元主机，但是画面甚至可以接近MD的效果。而PCE-GT则完全继承了PCE的性能，因



▲电源、耳机、音量和屏幕亮度的旋钮。



▶顶部是电源开关，有像GB一样的防误拔卡设计。

为它没有自己专用的软件和卡带，而是直接使用PCE的卡带。

　　就当时来说，NEC的思路还是比较有想法的，直接利用PCE强大的软件资源，可以避免PCE-GT缺乏软件，而导致在竞争中落败。而且一开始就可以站到PCE的肩膀上，达到其他掌机达不到的高度。

　　尽管理想很美好，但现实很残酷。别说



▲这里就是连接电视接收器的端口。



▲下端有一个COM口。

GB了，这货连GG都干不过。为什么会这样呢？让我们来一步一步剖析这台高贵而悲催的掌机吧。

　　PCE-GT相比GG，在外形上更加接近GB，竖版造型，按键布局也基本和GB一致，由于是PCE的兼容机，因此遵循了PCE的手柄设计，A、B改为Ⅰ、Ⅱ，START改为RUN，但是在用途上和任天堂的机器没有不同。另外还有两个控制连发的开关，3档可选，在连发键还没有普及的年代，对我等动作苦手来说，这个设计还是很贴心的，。

　　各种端子则是均匀地分布于机身四周，上方是游戏卡槽和电源开关，下方是通讯端子，机身左侧自上而下分别是耳机端口、音量旋钮和亮度旋钮，左侧则是挂绳口和电视接收器的接口，其作用和GG的电视接收卡基本一样。背面是电池仓，和GG同样使用6



▶背面有方便握持的凹陷设计。



▲PCE-GT的游戏卡采用了类似CD盒的包装，档次一下子上去不少。



▲PCE版的街头霸王2，很多人买PCE都是冲着这款游戏去的。



▲PCE版的《城市猎人》。



▲和3DS的AR卡作对比，就可以知道Hu-Card的轻薄之处了。

节AA电池，但是使用时间比GG短了不少。

然后我们来看看PCE-GT的游戏卡带。PCE的卡带造型相当漂亮，很薄，大小相当于一张信用卡，这种卡被称作Hu-Card，当然使用这种卡的掌机不止这一台，我们稍后就会见到。

把卡插入游戏机，开机，可以看到，尽管分辨率不太够，但是颜色相当饱满，甚至有一种水晶的晶莹剔透感，比起GG强出不止一个档次。这很大程度上得益于PCE-



▲很多设定忠于原著，《城市猎人》迷们不可错过。



▲可以清楚看到PCE-GT屏幕的蜂窝状点阵。



▲分辨率不足，导致文字阅读很困难，小一点的字母和假面就完全没办法看了。

GT使用的是当时最先进的TFT液晶屏，不算分辨率的话，这块屏幕可以说是这一代掌机中最霸气的了，而且是霸王色的那种霸气。

可惜成也萧何败也萧何，这块屏幕在PCE-GT的死亡之路上算给了其一记漂亮的助攻。

以当时来说，作为一台“小型化的家用机”的PCE-GT，本身成本就远远高于GB和GG，再加上这块超前的TFT屏，直接导致这货售价高达44800日元……要知道，这可是1990年的时候啊（GB最初售价12800日元，GG也只有19800日元而已）。

除了售价过高以外，还有个不利的因素就是PCE-GT的扩展性是个硬伤——PCE精彩的就是丰富的扩展性，尤其是CD-ROM2的使用，使得PCEngine上出现了大量声画出众的作品，严格说来，PCE上大部分优秀的作品，其实都是诞生在CD-ROM2上的。但是可惜的是，PCE-GT无法连接CD-ROM2，其结果就是大量优秀作品与PCE-GT无缘，白白浪费掉了NEC给PCE-GT设计的美好前景。

而作为型号最多的主机之一，PCE家族还诞生过一台PCE-LT，可以算是PCE-GT的

进化版，包括价格（这家伙的逆天售价高达99800日元）……增加了可以和CD-ROM2连接的设计。不过PCE-LT虽然是PCE-GT的进化型，而且造型很像一个大号的GBA SP，但是很可惜，它并不是一台掌机，因为它不具有掌机最基本的自带电源供应的设计，只能外接电源。



Nomad

PCE-GT死了，死因非常清楚都不需要法医来做鉴定。但是PCE-GT的死因显然没有吓到后来人，很快，以屡战屡败而著称的SEGA，在完全不吸取GG尤其是PCE-GT的教训的前提下，于1995年10月推出了一台思路和PCE-GT基本一致的掌机……当然，死因也基本一致。

之所以说基本一致而不是完全一致，是因为SEGA多少还不算那么蠢的。

这台掌机叫做Nomad，即游牧民，如同PCE-GT一般，是SEGA自己的16位机MD的掌机版，但不同于PCE-GT的身世，1995年的时候，SEGA的Sega Saturn已经上市了，换句话说，这个时候的SEGA已经不打算争取GB的市场份额了，而只是单纯的赚取MD的剩余价值而已。也正是因为这种想法，所以Nomad并没有大规模的上市，仅仅在美国发售，售价190美元。

所以更准确的说，其实Nomad是Genesis（MD的美版名称）的掌机版。

我前面说过这篇文章主要是以亚洲地区为主，但是Nomad作为只在美国发售的一款掌机，是否应该放进这篇文章，我也是犹豫了很久，不过考虑到SEGA还是一家日本公司，所以还是决定放进来了。而且俗话不是说嘛："三人才能成虎。"（笑）

SEGA的MD其实大家都很熟悉了，在国内16位机时代，MD的知名度如同8位机中的FC，无数人都是在这台"黑卡的立体机世嘉五代"的陪伴下度过的。

相比PCE-GT，Nomad在设计上保留了很多MD晚期的优秀设计，典型的就是主机上显眼的A、B、C、X、Y、Z这6键，使得Nomad玩所有的MD游戏都可以完美操作，这点值得一赞。当然，不仅仅是经典的6键设计，笔者一直认为很鸡肋的mode键也得到了保留……

同时SEGA还很有良心地加上了AV输出端子和2P手柄接口。使得Nomad不仅可以作为一台掌机独乐乐，也可以接上电视和2P手柄与大家众乐乐。顶部的卡槽也很贴心的加入了卡槽的弹簧保护盖。其他的音量和亮度旋钮、电源插孔仍然一如既往保留，但是没有联机的通讯端口。

但是良心也仅限于此，作为一台掌机，Nomad的扩展性始终是无法和家用机相提并论的，因此如同PCE-GT，Nomad也无法接驳MD的专属CD驱动器和32X提升器，不过好在这两款周边的游戏并不多，所以不会像PCE-GT那样使人遗憾。

除此之外，Nomad的整体造型设计也是相当硬派，正面初看四四方方一块大砖头，其实仔细看的话，机器一侧厚一侧薄，正面则一侧高一侧低，完全是不规则的不对称设计，相当带感……当然，这只是我个人喜好。

虽然当时已经是1995年了，但是要把完整的一台MD连带屏幕全部塞进一台掌机，看来还是比较勉强，从背后看，已经没有容纳电池仓的位置了，因此Nomad的电池仓



▲Nomad其实并不是标准的四方形设计。



▲底部最显眼的就是2P手柄插口了。



▲顶部圆形的就是AV输出口。



▲安上电池盒，但似乎有种违和感。



▲拔下电池盒的样子。



▲电池盒里需要6节AA电池。

做成了外挂式的，这样的好处是取下后一来可以减少体积（本来就够大了），二来可以方便的替换充电电池包。这种设计在后来的任天堂VB当中也出现过。

从这章里的3台掌机来说，Nomad的屏幕应该是中等水平，考虑到成本因素，Nomad当时并没有用TFT屏，而是使用了和GG一样的STN屏，鲜艳度自然和PCE-GT不能比，但是不管从分辨率还是画面上来说，比起GG还是强出不少的。甚至由于Nomad的分辨率是点对点，所以在文字细节上，比PCE-GT还要略胜一筹。

Nomad的历史意义在于，它是最后一台官方生产的掌机版家用机。之后这种高不成低不就的掌机就彻底淡出了官方的视野，只



▲《怒之铁拳1》和《怒之铁拳2》，可以看出Nomad的屏幕还是胜于GG的。



▲对比MD和PCE的《街霸Ⅱ》，可以发现画面几乎相差无几，Nomad输在鲜艳上，GT输在分辨率上。



▲虽然是STN屏，但是运行《索尼克》这样的高速卷轴也能够胜任。



▲MD上陪伴无数人童年的《幽游白书 魔强统一战》。

剩下民间的狂热爱好者和第三方还在默默地坚持着。

捎带一提，Nomad也有个传说中不为人知的的开发代号，那就是：金星（Venus）。

总的来说，从GG到PCT－GT再到Nomad，可以看出当年的反GB派的风格特点，不同于GB单纯的强调掌上游戏的独特乐趣，反GB派则更强调在掌上享受家用机的乐趣，从这3款掌机同家用机剪不断理还乱的关系便可见一斑。只是最后这些反对者中，却是最接近GB思路的GG成就最大，成为了PSP之前销量最高的非任天堂掌机。

不过俗话说得好，好东西都是要留在最后压轴的。那就是这3台机器最统一的死因，充分验证了什么叫不作死就不会死……

刚才我说三人成虎，三机呢？成电老虎……没错，由于采用了彩屏+背光技术，这3台机子的耗电量一台比一台狠，虽然用上好的电池可以勉强使用到2～3个小时，但是一次6节，也是一笔很恐怖的开销，尤其相比GB的4节电池30小时的使用时间。到目前来说，虽然这几台掌机或多或少都有着缺乏软件、定价过高等问题，但公认的最大的败笔，却都统一集中在耗电的问题上。

不过话又说回来，也正是这些掌机坚持不懈锲而不舍地挑战GB，才让我们有了更多的选择，同时也让我们明白了掌机和家用机，到底应该是怎样的一种关系，不是吗？



▲既生瑜何生亮，令人唏嘘的电老虎3人组。

影之对手

通常情况下，但凡提到GB的对手，人们最先想到，或者能想到的，就是前面提到的那三台掌机，毕竟SEGA和NEC在游戏市场上和任天堂缠斗了太多年。但是大概很少有人知道，跟GB竞争过的掌机，其实还有不少呢，尽管它们的知名度不如前面三台，销量更是不值一提，但某种意义上来说，它们才是真正GB的对手。

超级神童

在GB诞生1年后，台湾的Bit公司便也加入了掌机之战。是的，你没听错，台湾的Bit公司。可能大家并不知道，早年间港台地区也曾一度有过有过自己的TV Game产业，

最着名的的莫过于着名的16位机敦煌A'can F-16，但是在更早的时候，台湾同胞们就已经加入了掌机硬件大战之中。这台掌机叫做Gamate，中文名字很本土，叫做超级神童（很萌的名字），而在台湾叫做超级小子。

相比前面提到的3台日系的GB竞争对手，Gamate则更像是GB的亲兄弟。我们先来看看它的造型，正面看上去很像是GB和GG的合体造型（其实还有PCE-GT的基因在里面，稍后再谈这个）：像GG一样的横版造型，按键位置也很像，但是按键的数量以及命名设置上，则完全是GB的路线。机身上方是通讯端子，画面对比度调节和电源开关，下方是音量旋钮、耳机和电源输入。背面则更接近GB，电池仓左右各一个，每个电池仓2节AA电池，一共四节，中间是游戏卡插槽。整体机器比GG要小一圈。

大家可能注意到Gamate的游戏卡槽了，非常的窄，没错，不像我们现在现在一提到国产游戏机就想到各种主打模拟器的山



▲GB和GG的综合体，超级神童4个大字略扎眼。


▲顶部的通讯端口、卡槽、对比度旋钮和电源开关。


▲底部是音量、耳机和电源口。



▲游戏卡顶端有帮助拔卡的纹路设计。

寨机，这台机子是使用自己专属游戏软件的，就连游戏卡也是自己独有的硬件框架。

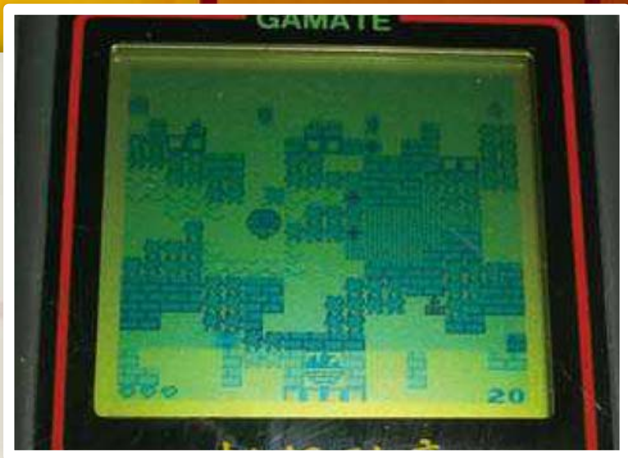
记得我前面介绍PCE-GT的时候曾经提到过的Hu-Card么？当时说过，使用这种小巧精致的游戏卡的并不是只有NEC一家，另外一家，就是Gamate。当然，Gamate并不能使用Hu-Card，毕竟Gamate的机能也就勉强和GB持平，比起PCE-GT差的太远。只是说Gamate使用的卡和Hu-Card很像，也是犹如名信片大小，厚度也基本一致，不同的是金手指比起Hu-Card要多出一层，是2排的设计。但是整体来说，还是明显可以感觉到做工和用料不如Hu-Card的。



▲和PCE的Hu-Card对比，感觉做工还是略逊。

把卡插入主机，开机。屏幕亮起……你会马上感觉这不就是GB吗？没错，Gamate所使用的屏幕和GB是同一种绿色的STN黑白屏。同样的绿色底色，同样4阶灰度，同样的160x144的分辨率，恍然间会有一种我们实在玩GB的错觉。

不过仔细看的话，Gamate的屏幕似乎和GB还是有些许不同的，就我个人目测



▲Gamate版的《坦克大战》。



▲类似《宝石方块》的益智类方块游戏。

来看，感觉Gamate的屏幕似乎要更剔透一些，知道是不是我的错觉。但是根据网上的收藏评论来看，整体Gamate的做工比起GB是差很多的——当然，价格比起GB也便宜不少，包括这块屏幕，损坏率极高，现存的机子有完美屏的已经不多见了，相比GB的刀枪不入，Gamate在这点上似乎还是差了些火候。

Bit公司于1992年倒闭，Gamate也就一起结束了自己的历史使命。其实Gamate的销售范围还是很广的，包括国内95年的电子游戏杂志上都可以看到这台机器的广告，捎带一提，我是92年第一次见到Gamate的，可见这台机子在90年代还是比较普及的。至今仍然可以在美国ebay或者台湾露天找到其踪迹，当然，数量不多，而且价格也很高了。但是似乎Gamate并没有进入日本市场，在日雅上难觅其踪。不过这也不奇怪，Gamate并没有得到日系第三方软件商的支持，有生之年的软件基本都是Bit公司等台湾公司自行开发的，而且大多都是山寨日系作品，但也有些很有本土化风格的作品。

Gamate，1992年卒，死因：软件缺乏症。

Super Vision

江山代有才人出，就在Gamate阵亡的1992年，另一家港台公司接过了国产游戏机硬件的大旗，推出了新的掌机，继续同日系掌机展开叫板。这台掌机就是Watara公司的Super Vision（简称SV）。

相比Gamate，SV在外形上更加接近GB，如果说Gamate和GB是亲兄弟的话，那SV和GB简直就是双胞胎了。正面一样的竖版造型，一样的喇叭位置，一样的按键命名，仅有的细节不同是方向键是分离设计，而SELECT和START键改变了位置。

侧面的话，4个边都有用而且和GB也基本上是一致的，顶端是电源开关和游戏卡槽，左侧是电源插口和屏幕对比度旋钮，右侧只有一个音量旋钮，底部则是耳机口。和GB不同的是没有通讯端口，也可以看出本机基本也是属于走低端路线的掌机。Watara公司显然并没有和GB一较高下的信心和勇气，而更多的是希望借助GB的东风拉自己

▲正面造型，已经9分像GB了。



一把，某种意义上来说这也不失为一个曲线救国的办法。

游戏卡则更像是GB和GG的合体，不得不说的是游戏卡上面的贴纸绘制得相当简陋和粗糙，一次我在网上发图晒的时候，被无



▶侧面布局也是像极了GB。



▶这里和GB不同，取消了通讯端口。



▲顶部的电源开关和卡槽似乎也很简单。



▲下部是耳机口。



▲游戏卡，外露的金手指很是醒目。



▲看上去SV的游戏卡就像是GB和GG卡的合体。

数人当做是某种不值钱的山寨盗版卡。

整体外形上，SV比起GB略大一圈，这很大程度是SV的屏幕决定的，相比GB的2.6寸的屏幕，SV是用来一块3英寸的屏幕，并且分辨率也提高至160×160。当然实际游戏画面其实并没有提高多少，仍然是绿色的4阶灰度。

软件阵容上SV和Gamate就完全是难兄难弟了，同样没有知名第三方支持，同样以山寨日系游戏为主。

但是Watara靠着“更大的屏幕，更低的价格”这一口号，也还是在世界很多地方骗到了不少小朋友，SV的生命周期比Gamate长出很多，并且后期还推出了屏幕可以折叠的型号，完全摆脱了GB的造型阴影——当然，也曾推出过和GB一模一样的作死型号……可惜我只有一台普通版的，没有收到这些奇葩型号的SV，有兴趣的朋友可以去网上搜索一下这些SV的型号开开眼。



▲大部分游戏仍然是山寨日系。



▲第一视角的空战游戏，难度不大。



▲国人自己的游戏，当然不能少了麻将。



▶画面还是比较精细的。



◀这3台机子大概很多人都会以为是亲兄弟来的。

Gamate和SV相比日本公司的GG、PCE-GT和Nomad，不管从知名度还是销量来说，都差得很远，但是从中国游戏业的艰苦发展的历史来说，仍然是值得我们纪念并且缅怀的英雄，这两台机子让我们记住——早在20多年前，中国，是有过真正属于自己的掌机的。

而且，也正是由于这几台掌机的存在，才使得GB在一群带背光的彩屏机中，显得不是那么的孤单。

最后的对手

NGP

GB是到目前为止掌机中，生命周期最长的一款主机，从1989年上市，历经Game Boy Pocket、Game Boy Light两次改版，直到GBC发售，统治市场近10年之久，在这么长的时间里，GB经受住了无数次挑战者的攻击，除了我们文章里提到的那些掌机之外，还有欧美推出的各种掌机，如走低端路线的Game Master、第一部真正带有系统和触摸屏的Game.com等，都被GB硬生生地扛了过来。而这一次，也许GB真的是在王者的位置上坐得太久了，有些老了。

其实SNK很早进入家用游戏机硬件的市场了，比如NEO · GEO的卡带机和CD机，但是对于很多普通玩家来说，相比在街机上的风生水起，SNK在家用机的市场上就像个没有存在感的幽灵，只有那些铁杆格斗粉或者重度怀旧粉才会对这家公司的价值不菲的家用游戏机报以无比的热情。

当然，SNK显然并不认为自己很不起眼，野心更不仅仅是在家用机里的家用机这



▲正面造型中规中矩，方向摇杆的设计好评不断。

一块上，掌机这块肥美的蛋糕，也是SNK的目标之一。

白驹过隙，一转眼到了1998年，距离GB诞生已经过去了快10年，而距离GB的轻薄改进型GBP也已经过去了两年。1998年10月28日，SNK推出了自己的第一款掌机产品Neo Geo Pocket（简称NGP），但是很不幸的是，上市两周前，任天堂发售了GB的彩色后续机型GBC，结果NGP刚一出生，还没来得及发出第一声啼哭，就被市场抛弃了了。尽管SNK尽自己最大的力量，在第二年3月推出了彩色屏幕版的NGPC，并且后期还退出了超薄版NGPC，但是可惜已经在GBC的庞大攻势下无力回天。

虽然NGP系列的境遇相当凄惨，但这台掌机还是可圈可点的，NGP的出现，使得GB上叱咤风云的“《热斗》系列”宣告终结，而整个GBC时代，除了Takara凭借多年制作“《热斗》系列”的积攒、以《变形金刚》为主题推出的格斗游戏《超能勇士》，以及Capcom推出的《街霸ZERO》外，再无优秀格斗作品，可以说当时最优秀的掌机格斗作品，大都从GB平台转移到了NGP平台。

当然，成也萧何败也萧何，NGP除了格斗游戏，也没有什么别的游戏了……这也是死因之一。

回过头我们来看看NGP吧，这个系列的机子由于年代不是很久远，相信很多玩家都不陌生了，我们就用比较成熟的NGPC来了解下吧。

整体来说，NGPC的设计是中规中矩的横版机，方向键按照SNK游戏机的一贯传统，设计成了摇杆，手感相当不错，虽说手感这种东西仁者见仁智者见智，但是大部分玩家的反馈都相当好，在当时可以说是无



▲顶部只有扩展端子和游戏卡槽。



▲底部的音量旋钮、耳机口和电源口。



▲机身背面，2个不同的电池仓相当醒目。

之出其右了。摇杆上方是电源开关，取消了惯例的扳动式开关，而采用了按键式的电源开关，右边则是中规中矩的AB键。取消了SELECT和START键，取而代之的是Option键，其实功能就是START键。机身底部是音量旋钮、电源和耳机孔，机身上方则是通讯端子和卡槽。没有屏幕亮度或者对比度的旋钮，不过NGPC的屏幕效果很好，也不需要多做调整。

机身背面有两个电池仓，左面的是供电电池仓，使用两节AA电池，这个大家都好理解，然后就是右面的圆形电池仓，里面是一枚纽扣电池，至于做什么用，可以透露的是，并不是用来存档的，而是……先卖个关子吧（笑）。

游戏卡没有什么好说的，设计得中规中矩，比GB卡略小，比GBA卡略大，值得一提的是NGPC的盗版卡，在我的记忆里，NGPC的盗版卡是为数不多比正版卡还贵的奇葩存在。可能是因为NGPC的普及率太低，游戏也很少，导致盗版卡也很稀有的原因吧，不过NGPC的盗版卡游戏确实都选得很经典，也没有其他机种上坑爹的数千数万in1的情况出现……当然，NGP全部也没那么多游戏。

而NGP也是拥有内置系统的掌机，而



▲NGPC的游戏卡，中间的是非常稀有的盗版卡。

且是货真价实的系统，有时间、日期、语言、界面设置，有日历、日程、占卜等各种小应用。即便是没有游戏卡，也相当值得把玩。还记得前面提到过的那节纽扣电池么？没错，那节电池就是给这个微型系统提供电力的。

可惜的是SNK并没有好好利用这一设计，勉强也只是使游戏有了真实时间功能，



▲机身自带的小系统界面，有多套皮肤可更换。

无奈大多数格斗游戏也用不到真实时间，白白浪费掉一个好的创意。

虽然NGP英年早逝，但是总的来说，还是有很多精品出现的——当然，仅限格斗类，不过可以不夸张地说，NGP上的《顶上对决！SNK VS Capcom》、《格斗女王》、《格斗之王R-2》、月华剑士等等，即便是放在现在，也是少有比肩的掌机平台2D格斗精品。



▲《格斗女王》，SNK的当家花旦齐聚一堂，游戏本身素质也很高。



▲格斗专用机自然不能不提巅峰对决的《顶上对决！SNK VS Capcom》，图为草薙京和隆的巅峰对决。



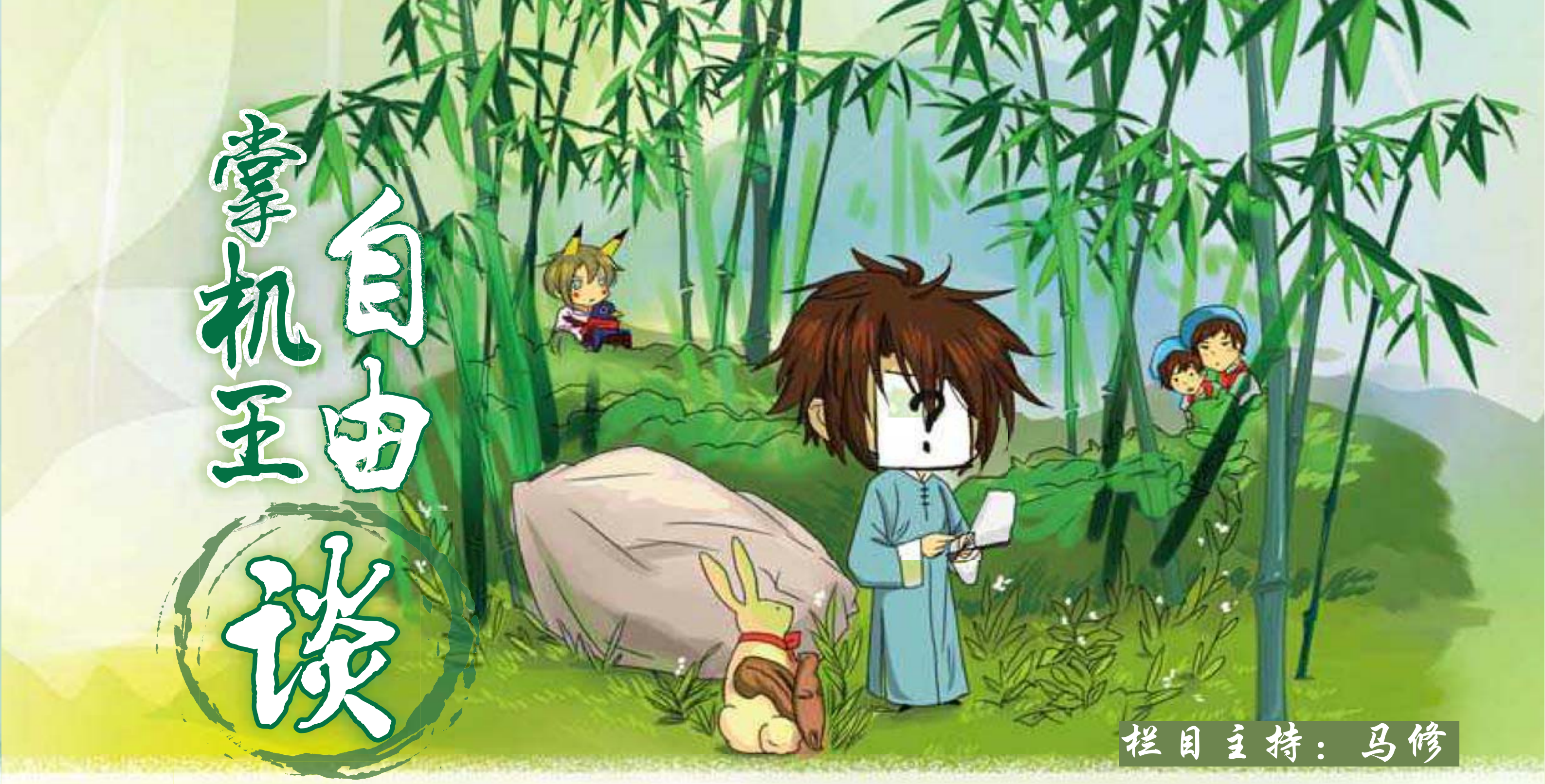
▲除了格斗游戏，SNK经典《合金弹头》也不会缺席。但是这作普遍评价不是很好，虽然仍然很是经典。

NGP的惨败，最终连SNK公司一起搭了进去，而又过了10多年，SONY的第二款掌机PSV的开发代号缩写，竟然也是巧合的NGP，还真是不得不让人感慨造化弄人啊……

从1989年GB诞生，到1998被GBC接下接力棒。GB牢坐掌机霸主之位长达9年，全世界销量1.2亿台，是目前销售时间最长的记录保持者，以至于一度成为掌机的代名词。而GB的对手也是有史以来最多的，不算美国的LYNX、欧洲的Game Master、Game.com以及无数不知名的掌机，仅仅本文中介绍的，就达8台之多，而这么多台对手，竟无一能够撼动GB的王者地位，能够做到这点的，GB恐怕也是前无古人后无来者了。

不过反过来说，也正是因为这些对手的存在，才成就了GB的雄图大业。让我们记住那些用自己去成就一代霸主的掌机勇士们吧。正是有了他们，才使得我们的童年有了那么多精彩纷呈的回忆！

掌机王自由谈



栏目主持：马修

3DS的《立体动物之森》发售快一年了，这款玩上了沉浸于其中、没玩过的或好奇或奇怪其中乐趣的清新游戏，带给玩家的快乐不仅仅来自于游戏本身，更承载着和一众玩家间的记忆。写下你的游戏心情，写下你的游戏记忆，写下你的游戏随想，写下你的游人故事——“掌机王自由谈”，继续欢迎大家投稿！如果对游戏有简短的评论，也可以写成400字左右的玩家点评发来，大家只要把握好是评论而非介绍就可以了。

献给我们挚爱的《动物之森》

文 信息统合思念

去年的6月，正是夏天开始。貌似就在我与同学相互打趣之时，许多学长学姐已经迈过了人生的重要之坎。我们追着剧、看着新番、等着新游戏发售。倏然不知时间已悄悄流逝。央视2014春晚，王铮亮一首《时间都去哪儿了》，在一瞬间感动全场。也许因为生活经历的缺乏，我还不能做到流泪，但心中的触动，确实多多少少存在的。回首过去的一年，无法忘怀的，不仅有大家的欢声笑语，暗恋的女生的一颦一笑，也有在《动物之森》中的欢乐时光……

新生命的开始

六月，不单单是一个新游戏存档的开始，也是一个新生命的开始。

懵懂之中，我带着那个尚不成熟的角色，也是那个尚不成熟的我，踏入了SOS村。初来乍到的几天，村子可谓是又狭窄又荒乱。说窄，说乱，是因为移动空间确实可怜，到处都无规律地长满了树，走走停停，那感觉就像是在泥泞的道路上开车一般，拖泥带水。对于天生心浮气躁的我来说，这自然不是什么好的事情。但看着村长那天真无邪的笑脸，看着那从眼前飘过的片片樱花，心中的不满与抱怨瞬时烟消云散了。

随着时间的推移，村子一点点地完善。从最开始的小荒村，一点点地演变成了极具规模性的村落。而村民，也已从最初的几人，增加到了10人。每逢各种节日庆典，广场上除了静江，也有他们忙碌的身影，原本平淡无奇的生活，充满了温馨与欢乐。

我以村长的身分对整个村子进行装点，使自己的村子成为独一无二的世界。我在家门前种上群花，在河岸边载满绿树……我按着村民们的想法，在未触动的净土之上，盖起了一座座雕塑，编制了一个个梦想。

为了增加自己的人生阅历与交际能力，我经常带着自己村的特产，坐着小电车到别村去拜访。这期间，我看到了许多又有趣、又具有村长本人性格特征的美妙村子。每一位村长都是热情好客的，多个

人就多双筷子。他们陪我一起玩乐，用英文字母书写的拼音告诉我他们的生活，如同导游一般讲解村子的历史，村名与村旗的由来。他们一遍又一遍地向游客诉说，说的不仅是文字，也是他们对村子的情。

《动森》的朋友们



在村长走南闯北的时候，我认识了许多来自世界各地的朋友们。他们有的直来直去、性格刚烈，有的优柔寡断，多愁善感。我碰到了形形色色的人，也经历了形形色色的事与物。Tom、Leven、Tokyo……这些熟悉而亲切的名字，无一例外都记录在村长的联系本上，也记录在我的心上。记得 Tom 还是新手时，深受开荒之苦的我毅然对其伸出援手（哈哈），将我不多的存款拨出了一大笔。我付出的是虚拟的钱币，收获的是真实的友谊。还有 Leven，这家伙深受我 QQ 语音轰炸之苦，尊称我为“信息大妈”，虽然这个外号颇具讽刺意味，但谁叫我宽宏大量呢。至于 Tokyo 嘛，由于我们也是 QQ 上的好朋友，所以我们不仅从《动物之森》一路走来，也在《怪物猎人》的世界中联手作战……

从最初简单的条纹短袖，到如今的华贵大衣；从原先的小帐篷，到现在的百万豪宅，我付出了许多，也收获了许多。而尊重他人的隐私，就是其中最重要的一条，那时的我虽然有些顽皮，但基本的礼仪我还是懂的。像去别人村要有礼貌，不要奔跑，带些礼物，这些我每一次都可以做到。而在我漫长的《动森》生活中，一位天津的女玩家是我永生也不能忘记的——说不能忘记，并不是我与她关系有多好，而是她使我明白了一些道理。记得刚开始，我与她关系还不错，每次串门都要带些礼物，一玩就是几个小时。她也鼓励过我好好学习，安慰我在生活上的不如意。一切似乎都是那么美好，她似乎成了我姐姐一般的存在。但世事就是这样难预测，因为一件事，她与我决裂了，而决裂的原因，是我对别的玩家说出了她的研究生身分。

我当时认为：我与她年龄差 10 多岁，在事物的认识方面也有不同，这点我还是知道的。但就是因为这样一个说出来应该引以为傲的身分，却闹到这地步，有些小题大做了。我就一直这样气着，直到有一天，一位朋友对我说：“成年人对于事情的看法是不同的，你认为微不足道的小事，在他们眼中也许就是不可轻易言说的隐私。”这下我才明白当时我犯了多大的错。想想平常老妈嘴边一直叨叨的那些，其实都是他们生活多年以后攒下的大道理，都是一个人能够立足于社会的基本品质与常识。而我貌似，都把它们当做尘埃一般吹跑了……

相册里的回忆

只要左右手的食指轻轻按下，就能把每一分每一秒的回忆定格在瞬间。有一次心血来潮，翻翻 3DS 的相册，发现图片的数量已经近万！小小惊讶之余，也不免有些感慨。于是从头开始，一张一张地翻看。记忆如潮水般涌来，一张张触动情丝的画面在眼前飘过。回过神来，泪水不知何时已悄悄流下。



《动物之森》，它不仅是一款游戏，更是一种生活态度，一种乐观向上、和平友爱的生活态度。这种态度展现在《动森》的方方面面：在南岛的艳阳下晒太阳，在如梦似幻的异国小岛上抓虫，在满是陷阱的崎岖道路上捉迷藏，在碧蓝的海水中摸蟹、抓虾、找贝壳……

如今，距离《动森》的发售已经过去了将近一年的时间，拾起《动森》带给我的片片回忆，处处都是感动，处处都是幸福。《动森》陪伴了我度过了紧凑却童真的升学时段，马上我就要经历人生的转折点——中考。心里虽有些许担心，些许害怕，但我相信只要始终保持着《动森》的精神，一切都是前途无限的！

谢谢你忍受我的放纵、淘气，谢谢你对我的无数陪伴，谨以此文，献给我们挚爱的《动物之森》！

玩家点评

PSV 乐高大电影

厂商：Warner Bros.Games　类型：ACT

评论人：格兰霍特团长　评分：7

本作乍一看关卡数量非常多，但实际上每个关卡只要 10 分钟左右的时间，种类包含了解谜、竞速以及纯战斗，看上去很复杂但玩下来很简单。游戏的收集部分也继承了“《乐高》系列”的一贯作风，数量繁多且难度不高，通关一遍不刻意收集的话能完成 40% 左右。本作共有 90 名角色可使用，通关一遍大概可以使用 50 名左右，剩下的部分需要完成每个关卡的综合挑战积木难题才能解开，包括了惊奇漫画旗下的超人、蝙蝠侠等高人气角色，而且都具有特殊技能。可惜的是绝大部分角色存在很明显的水份，很多都只是换个造型就算新角色了，完全没有区别。

积木收集和解谜的过程是整个游戏中最具有乐趣和挑战的部分，成功的情况下成就感满点。在解谜的过程中解谜部分没有使用特殊角色的提示，对于 90 名角色来说一个个试的过程极其繁琐且浪费大量的时间，除了积木收集外游戏就没有其他的可玩性了，奖杯的收集难度在“《乐高》系列”中算是比较低的，通关后不需要收集完所有的积木就能解开白金奖杯，是当之无愧的白金神作。



PSV 暗魂献祭Delta

厂商：SCE　类型：ACT

评论人：绿豆饼　评分：9

很多人期待的《暗魂献祭 Delta》终于面世，而且中文版和日文版同步发售，实在是非常厚道。

游戏的系统相对于前作有着很大的扩展，即使是对前作精通的玩家也要消耗不少的时间来熟悉新系统。刚开始接触的时候因为能继承的因素非常多，有点担心耐玩性，可玩了一阵子后发现完全不是那样，新的魔法、动作、系统、魔物，让这个游戏充满了许许多多的可能性，耐玩性也得到了很大的提升。游戏还设置了不少新功能使得玩家们的互动增强，联机的时候比以往有着更大的乐趣。

本作作为一款 ACT，剧情方面也相当重视，在过去的基础上有着不错的延伸，随着时间的推移让系列的故事有了新的结局和解释，新角色“小红帽”的表现更是在男性玩家中博得了不少人气，新魔物的故事也让人深有感触。

不过游戏里面还是有着部分的 BUG，但随着补丁的更新也一一解决了。本作除了读取、翻页比起前作稍微有点卡外，其他方面都超越了前作，再加上 268 港币的价格和免费的 DLC，不得不说是一款良心作。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



PSV

桌面·卡片 | TAB

无限之路

Infinita Strada

office5656	日版	2014年4月22日
1～2人	免费	无对应周边

文 A9_amath
编 苍穹 美编 澄香

F2P游戏出众的敛财能力令其成为群雄争相竞逐的战场，不少厂商都跃跃欲试，《无限之路》（以下简称IS）就是在这种环境下应运而生的一款作品。单论系统的繁复程度，《IS》与其他课金卡片游戏判若云泥，如果之前没有接触过《游戏王》等正统卡片游戏的话，很可能需要一定的时间来熟悉系统并梳理思路，从而找出适合自己的“牌路”。为了照顾初次接触的非核心向玩家，本文对基础系统做详尽介绍，感兴趣的玩家不妨下载试试，纵使不课金，也是能玩得尽兴的。

[redacted]统篇

战斗界面

HP：代表指挥官的生命值，扣除到0即视为失败。网战时固定为5万，不受玩家等级制约；任务模式则会随等级上升而增加。卡片有特殊技能时可以进行回复。

MP：代表当前的行动点数。行动点数每回合双方回复均等，具体回复量在开局时显示。任务模式后期章节的任务基本都是每回合回复10以上的MP，那时卡片的COST便不再成为制约因素；网战为每回合回复10点MP，当局没有用掉的MP自动累计到下一回合。每回合使用MP的量没有上限，有少数技能会对玩家的MP造成攻击（如移除卡片将扣除5 MP等）。

デッキ：剩余的卡片数目，包括手牌和仍在卡堆内的牌，不包括已经被放置到场面上的牌。一旦该数值清零且场面上没有牌，也会被判负。游戏初始牌组内有15张卡片，最多能容纳20张。

パラメータ：在屏幕上长期显示卡片的AP和HP两个参数。

カード详细：查看卡片的详细信息。

ギブアップ：认输投降。

完了：结束当回合行动。



其他常用名词

配置：将手牌用触屏拖到至卡槽中的行为，消耗卡片COST所示的行动点数，具体参照后文“卡槽”部分。

卡堆：卡组中还没被抽到的剩余牌。

墓场：指从场面上被攻击后退场，或者使用过支援及进化的卡片，除了少数技能能将其重新召回到手牌外，不会再回到卡堆或者手牌当中。

卡片

①所处势力，在卡片的左下角显示，具体在“卡槽”部分详细介绍。

②AP，即卡片进攻时的造成伤害，该伤害会受到卡片固有属性和特殊技能的影响。

③HP，即卡片可以承受的伤害最大量，俗称血量，清零后退场进入墓场。AP和HP简称“两围”，决定了卡片的倾向和使用方法。

④进化程度，在卡片的右上角显示，分为三个阶段，一格是未进化体，两格是进化体，三格是超进化体。

⑤属性，一张卡片可以具备多个属性，属性和固有技能共同修正攻守的最终伤害，熟练掌握的话可以偶尔打出多至2倍的伤害。不过由于属性繁多，修正又往往只针对其中一个，所以不特别留意也没太大影响。

⑥特殊技能，需要配置后主动使用。很多冷门卡片因为出色的特技而翻身，比如禁止攻击N回合、禁止机动防御、恢复我方特殊状态、回复指挥官百分比血量等等，重要性不亚于上述任何一点。



卡槽

战斗场面上敌我双方各有5个卡槽，每个卡槽上标注有不同的势力，这个势力与卡片左下角的圆圈所代表的意义是一样的，具体分为——中立（Neutral）、人类（Cybers）、天使（Hells）、恶魔（Demons）。

一个卡槽可容纳一张卡片，卡片退场后方可再次配置卡片。被配置卡片的势力如果和卡槽上标注势力一致，那么卡片的两围数值可以得到极大补正；如果势力间友好，那么两围会得到少量补正；如果势力敌对，不但不增加，反而会倒扣；中立卡槽不会有任何修正。上述的补正包括进化与超进化的加成。具体差异举例说明：AP1600、HP400的卡片，配置在对应势力卡槽中时AP4000、HP2000；友好势力AP2500、HP1200；敌对势力AP1200、HP200。所以也可以理解为，只有在配置入相应势力后，卡片才具备完全形态进而发挥出全部实力。卡槽势力的相互关系如下：



配置	卡槽势力			
	–	Cybers	Demons	Hells
卡片势力	Cybers	◎	×	○
	Demons	○	◎	×
	Hells	×	○	◎

注：◎为大幅度加成，○为小幅度加成，×为负加成



战斗流程与机动防御

开局随机决定先后手，Play First即为先手，Draw First为后手。手牌起始为6张，每回合随机补充至上限，直到卡堆中没牌为止，当前回合没有使用的牌保留到下回合。拖动手牌划入卡槽后，次回合才能够选择其展开攻击、或者使用特殊技能，二者取其一。配置到卡槽消耗的行动点数在卡片中显示为COST，一般是2～3，有个别消耗为4的高星卡片。进攻不消耗行动点数，特技的消耗量不尽相同，都标记得较明显。

攻击没有放入卡片的卡槽，即视为攻击敌方指挥官。防守方可以选择使用任意一个处于卡槽中的卡片来进行机动防御、或者让指挥官直接承受该伤害（说是防御，其实并不存在伤害减免），手牌不能参与。机动防御每回合每张卡片最多使用一次，且可以被特殊技能封印。另外，机动防御不消耗行动点数。如果参与机动防御的卡片HP低于对方进攻卡片的AP值，那么剩余部分将被贯通攻击到指挥官身上，该数值受到双方属性修正，即先通过属性计算总伤害，再扣除防御方的HP值。

支援和进化

在卡片配置到卡槽后，如果再次在这个卡槽中配置相同卡片（注意，这个“相同”必须是连进化程度都一样的卡片），卡片会进化（Evolution）到下一阶段，同时两围上升，HP回复到基础值。举例说明，卡片的初始HP为300，进化后为500，配置到卡槽后遭到攻击、还剩下100，如果玩家此时选择进化，进化后卡片HP为500，而不是100+200。超进化（Super Evolution）同理，简单来说就是两个1格进化成2格，两个2格变3格，1格和2格间没有作用，超进化后卡片不能再进化。进化后的卡片可能会获得新的特殊技能或者提升原有技能的效果，这点需要特别留意。

手牌除了可以配置到卡槽或者进行进化外，还可以对卡槽内卡片进行援护，即将不同于卡槽内卡片的手牌喂给卡槽内的牌，该牌将获得支援手牌全部的AP，HP则保持不变。支援同样消耗COST所示的行动点数，具体何时适合支援，在后文的进阶篇中会详细说到。有一个非常关键的点要谨记——进化后，支援附加的AP将会移除。举例说明，卡片初始形态AP100，进化体AP200，配置后受到支援，AP增加至500，此时进化后的AP为200，而不是200+400。

进阶篇

1.如何界定卡片的价值

直截了当地说——看星数，或者说越要课金的卡片越厉害（笑），有例外的情况就是特殊技能优秀的低星卡片。一星卡后期可以直接卖了，免得占位置；二星是初期的中坚力量，里面有不少好卡；三星就要看运气抽或者课金了，抽中的几率其实并不低，这点倒是意外地厚道；四星目前已经开放购买了，双围和特技远超三星，当然价格也摆在那里。暂时没有出现卡包能抽出四星的情况，估计以后也不会有。三星的价格是350日元5张，4星是750日元5张，在课金游戏阵营里还算良心。



2.如何理解AP和HP，以及卡组的构建

AP很高的卡，一般在有先手权并且有对应势力的卡槽时，可以直接配置，这时候该种卡是最厉害的，因为下回合行动可以保证伤害打得出去。如果是后手，那么配置后对方可以马上打掉，高AP的价值没法得以体现。另外一种用法就是支援给场上的卡片，尤其是血量高的，高双围一旦形成，对方应对起来就不那么轻松了。

HP很高的卡片应用很方便，先手时配置到对应势力，下回合再吃（被支援）一张高AP的牌，立马城墙变坦克。后手的价值虽不及先手，但也没更好的选择。这种卡片的AP往往都很低，宁愿去当中立势力里的人墙也不能喂了，简直浪费。另外这类卡片的特技以反弹伤害为最佳，是成型卡组中不可或缺的部分。

HP/AP均衡的万金油可攻可守，可以去中立卡槽充当人墙挡枪，或者补刀对面低血量的卡片都再好不过。这种卡的特殊技能大多比较强力，经常能够充当牌组的中坚力量，最常见的就是牺牲自己让敌方卡片强制退场，如果先手拿到，对方上强力盾牌前就要权衡一下了。

《IS》相比专业卡片游戏还是简化了很多，组卡组没那么考究。在打任务模式时，卡组的各势力应尽量均衡一点，即每个势力的高AP和HP都有一对，3星强力卡片可以单独存在。如果遇到特别棘手的敌人（任务模式中出现的，一般卡槽势力单一，都为Demons或者Hells），可以考虑把卡组的势力都换成卡槽对应的。打网战就需要长时间的摸索和经验积累了，并没有什么既定的套路。



3.先手后手的不同对策

卡片游戏依仗运气是在所难免的，正常卡组硬磕，先手的确沾光，尤其是在后期每回合MP回复特别高的情况下（网战为10），卡槽一回合能塞满。要是先手的卡组够强，回回都能把后手的卡组全清掉，那真是没法玩了，只能依靠残存的高HP卡来慢慢蚕食掉对手。后手的情况下要以清除对方单位和堆人墙为优先，老是被全部退场就一点翻身的余地都没有了，所以在牌组内加入高反伤（反击伤害50%的高HP卡片）的卡片是十分必要的，对敌人低HP高攻的主攻牌具有很强的威慑力。

不过也有牌组是专门打后手的，即拥有一些防守能力特别强的卡组，那么可以考虑抽到先手后轮空，对方只能朝着指挥官使劲，以目前卡组的平均实力，打到指挥官身上（网战有5万的血）完全不痛不痒，先手轮空后一回合阴死成型的卡片真的是家常便饭。故先手后手孰强孰弱还要看卡组来具体分析。

4.攻击卡片还是指挥官的选择

现阶段可以抽到的卡片能力都不高，势力一致最多也就4000左右的攻击，指挥官都动辄三、四万的HP，所以对战中一般以卡片全退场判负的情况比较多，而且这样压制起来对方难有翻身的机会。任务模式中敌人大多是几千血，就没必要攻击卡片了，拔掉一个人墙后就往指挥官身上猛攻即可。

5.进化和支援的时机

任务模式中，先手时先堆人墙，尽快堆满5个，下回合进化也可以，MP实在富裕可以选择当回合进化，人墙顶起来后下回合想打谁打谁，反正机动防御的次数有限；后手时，高HP的肉盾一定要先进化，把HP加到最大，进攻牌别进化，因为HP提升不大，都是被一回合扫掉的命，有强力双围的卡片同肉盾。

支援其实就是增加肉盾的控场能力，也就是高血量的同时具备高攻击，那样对敌方的威慑力会非常强，尤其是免疫“攻击不能”和反伤的肉盾，成型后简直强得令人发指。其他时候，比如想打倒某卡片，但缺一两百的攻击力时，支援下也不算浪费。

流程篇



游戏的界面非常简洁，操作全凭触摸操控。内容其实就是三部分：任务，对战和买卡包。即便没有连接网络，游戏也可以运行除了网战和在线购买外的全部模式，这对于很多网络不好的玩家来说是极为诱人的优点。

菜单

任务	进入任务模式，可离线游玩
はじめから	重新开始
つづきから	读取最近的存档
デ-タをロ-ドする	手动读取存档
デツキ设定	进入编辑卡组界面
ショップ	进入商店购买卡包
パッケ买入	买卡包
パッケ开封	开卡包
カ-ド 卖却	卖卡
オンラインショップ	进PS商店购买卡包，100日元一张3星
キャソペ-ンカ-ド	输入序列号获得卡片
训练设施	进入CPU对战或者网战模式
ギャラリ-	图鉴

任务

任务模式目前开放到第六章，剩下章节估计是日后开放（看CPU战，至少会有10多章，笔者还是挺期待的）。任务的流程就是打NPC，胜利后可以得到卡包、金币和经验值，失败后也可以得到少量经验和金币。经验值用来提升玩家的等级，等级则与指挥官的血量相关。任务模式可反复打，但是奖励只能获得一次，经验值倒是每次都能拿，可以用来刷级。

第三章结束后开放2星卡包的购买，第四章结束后开放Normal难度的CPU战，完成第五章有奖杯。卡包消费游戏中的金币购买，可以购买对应势力或者综合包，综合包会便宜不少，但不一定开出哪个势力。价格上来说综合包实在便宜太多了，想快速提高卡组实力还是攒钱开大包吧。另外，读档仅仅影响任务进度，别想通过S/L大法抽卡包……

第六章开始，敌人卡片等级全部在三星以上，靠免费的卡包有点举步维艰的感觉，笔者课金抽了一张4星卡，加上之前积累的大量3星卡才算是勉强过关。目前开放



的Normal难度CPU战敌人指挥官的HP只有1000，拿到强力卡片后打一次很快，但区区1000金币的报酬，只能算杯水车薪，基本就是给新手熟悉系统和练卡组用的。如果目标是更高的等级，最快的方法还是重打任务模式。

奖杯

作为一款带奖杯的免费游戏，本作毫无例外地没有白金。以目前开放的程度，想拿全奖杯难度有二：一个是要求网战胜利，不能互刷，水平不够的话进房间基本就是送经验；另一个就是等级999，有耐心的可以靠任务慢慢刷（笔者已在对战房间见过LV999的真爱玩家），过程虽艰辛但无其他办法，不着急的话等更新补丁，清追加的任务就可以了。

种类	奖杯名称	解锁条件
铜杯	カ–ド コレクタ–	获得25种以上卡片
铜杯	Level 10达成！	玩家指挥官等级到达10
铜杯	Level 50达成！	玩家指挥官等级到达50
铜杯	ネットワ–ク对战初胜利记念！	网战首胜
铜杯	ネットワ–ク对战10胜记念！	网战10胜
铜杯	ネットワ–ク对战50胜记念！	网战50胜
银杯	カ–ド マニア	获得50种以上卡片
银杯	マスタ–エ–ジェント	完成任务模式第五章
银杯	Level 100达成！	玩家指挥官等级到达100
银杯	ネットワ–ク对战100胜记念！	网战100胜
金杯	Level 999达成！	玩家指挥官等级到达999

网战

网战是本作颇具有魅力的环节，和其他F2P卡片游戏不同，即便是花钱不多的玩家，也能够依靠出色的低星卡组来和土豪们一较高下，这也源于目前游戏开放的程度有限，玩家之间卡组的硬实力无法拉开。不过，即便是初级卡组的构建，也要依仗大量的任务战获得的游戏币来完成，所以网战的门槛并不低。

网战不存在匹配一说，只有开设房间和寻找房间两个选项。在进入房间选择右侧的开始，便等于向对面发出了挑战，对方确认后战斗正式打响。网战期间双方都有5万的血量（与等级无关），MP每回合回复10。

有经验的玩家之间很少出现像任务模式那种血肉模糊的战斗，基本都是套路与套路间的对抗。开服至今很多玩家都依靠日本杂志附赠的那张三星牌来打快攻，（特技为每回合随机打3个目标，正常牌组被对面先手抽到这张，没有反伤卡基本可以放弃抵抗了。）或者是用大量强行一换一（特技为牺牲自己将随机卡片送至墓场）和墓场召回（特技为从墓场中召回卡片）的卡片来打消耗。现在有了大量的四星卡，令许多原本犀利的战术威力大不如前，新的套路还有待进一步开发，以目前来说，具有高反伤和牺牲退场特技的卡片会比较占优。可以想象在日后更新更多卡片、玩家数量得以提升之后，网战将成为本作吸引玩家的一个核心点，也是盈利的底牌。





作为一款免费的卡片游戏，《IS》相比同类型的作品还是具备一定的竞争力的，大量的语音和名声优、更为核心向的系统、海量便携的离线任务……无论玩家是否课金，都能乐在其中，十分良心。相比先一步来到PSV平台的手游界翘楚《扩散性百万亚瑟王》，《IS》有足够的异质性，也可以看出厂商试图打造出一款可玩性更高的卡片游戏。本作给人的第一印象——卡片人设并不讨喜，但在接受了这种设定后，笔者慢慢被网战中各种勾心斗角所吸引。在经历了连续的失败后开始静心构建自己的牌组，又回过头去刷任务、抽卡包，再以自己辛苦组出的牌组在网战中拼杀，的确颇有成就感。本作在游戏性上确是一款可圈可点的良品，希望随着厂商的不断更新，《IS》能够稳固自己的玩家群，长久进步下去。

栏目主持：阿鲁　　文 Civily练

收罗近期精品二线游戏

现在一坐地铁，车厢里大多数人都在玩各式各样的国产卡牌游戏，对于不少国内手游厂商来说这似乎只是一个好的商业模式，而不是一个做出佳作的契机。最近《纪念碑谷》的叫座让不少人重新拾回了希望，有节操的游戏同样能获得成功，大家要多多支持正版，才能让那一份“坚持”存留下去。

游戏一品轩

推荐给 喜欢动脑筋的玩家・像素游戏爱好者

PSV		
菲兹		
FEZ		
Polytron	ACT	美版

关注独立游戏的玩家相信对《FEZ》的大名不会陌生，近日这款优秀的作品被移植到了PSV平台。第一次看到《FEZ》时常会被认为这是一款普通的像素游戏，但仔细观察后你会发现砖块的细节异常丰富，并且场景光线会随着时间而变换。游戏最具特色的地方在于用2D的方式来体现3D世界，玩家可以把世界想象成一个四面的柱体，每次按下L/R键后这个柱体都会旋转90度，比如原本某一面看起来不相关的两个东西在换个角度看后或许就成为了一个跳跃平台，这种解谜机制在游戏中比比皆是，玩家需要不停地对空间进行想象，而在探索的过程中玩家还要注意对“立方体”的收集。在游戏中玩家不会遇到任何一只怪物，也没有装备、升级、BOSS之类的概念，但上手后就很难让人放得下。



▲找到一个新的立方体。

推荐给 原作的粉丝・喜欢休闲类游戏的玩家

3DS		
企鹅的问题+爆胜 轮盘大战		
ペンギンの问题+　爆胜！ルーレットバトル！！		
Alchemist	ETC	日版

本作是由搞笑漫画《企鹅的问题》改编的一款作品。游戏的画面是典型的恶搞风格，色彩的使用非常浓厚，一开始游戏给角色设定外形时就让小C忍俊不禁，特别是那些接二连三的贱眼神，简直一个比一个精彩。游戏在玩法上糅合了丰富的元素，玩家通过下屏的轮盘决定步数在地图上移动，在不同的格子停下会触发不同的事件，整体虽然比较像大富翁，但游戏的重心更倾向于战斗。游戏中的众多角色都是以卡牌的形式登场，身着的铠甲多少有些武士的影子，而战斗过程几乎是纯搞笑，玩家需要像玩老虎机那样拉动摇杆随机选出攻击方式，而敌人被打后也是各种夸张的表情和反应。如果玩家觉得一个人玩不过瘾，游戏还允许最多4人的局域通信游戏。作为一款粉丝向游戏，本作很好地还原了漫画热血搞怪的风格，但过多元素的混搭并没让游戏产生化学反应，更适合在闲暇时间随便玩玩拿来放松心情。



▲亮瞎眼的华丽卡牌。

推荐给 女性玩家・喜欢时装的玩家

3DS	随心时尚 女孩风格 贪心宣言 心跳升级！		
	わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言！ トキメキUP！		
	Nintendo	SLG	日版

在掌机平台上，女性向游戏越来越受到厂商的重视，特别是受到女性追捧的时尚类作品更是一个厮杀残酷的市场。本作采用了3D建模来表现人物，8头身的妹子身材个个都完美得不行，游戏的静态宣传图看起来一般，但实际游戏里每个角色都有丰富的动作，女孩子可爱的一面被刻画得淋漓尽致。在系统上本作还是老套路，玩家在游戏中可以经营自己的时尚店铺，通过不断挣钱来购置漂亮衣服，再通过参加走秀比赛让自己出名以挣取更多的资金来增强自身和店铺的实力。当然，除了店铺经营和装扮自己外，游戏还加入了不少新东西来点缀，比如在“梦彼氏”系统中玩家可以设定理想的男友并与他进行约会，而在“铁子之家”可以进行一些职业规划和店铺经营的专业指导。此外，小C觉得最好玩的是在AR模式中，玩家可以把自己的角色放置在真实场景进行互动。总的说来本作素质不错，喜欢时装的玩家不要错过。



▲对女生来说穿哪一件衣服真的让人头痛。

推荐给 文字冒险游戏爱好者・对三国题材感兴趣的玩家

PSV	十三支演义 偃月三国传2		
	十三支演义 偃月三国传2		
	Idea Factory	AVG	日版

本作是2012年发售的作品《十三支演义 偃月三国传》的续篇，游戏依然延续了三国架空的路线。故事设定在前作的“官渡之战”之后半年，曹操北征乌桓打破了猫族平静的生活，在这个乱世里猫族和人类的命运交织一起。游戏的画面有种淡淡的水彩风格，人物和衣服上的阴影看起来层次十分丰富，颇具古典风味。在系统上本作有不少亮点，“介入”是逼迫玩家快速做出剧情选择的一个系统，比如赵云跟你说话的时候忽然拔出刀，玩家需要在几秒内选择该逃跑还是迎战。并且很有意思的是，在对话时玩家面对的不仅仅是说话的人，通过左右移动玩家可以通过观察周围人的表情来判断他们内心的想法或者情绪。本作特典收录的内容虽然和同类游戏差不多，不过超精细壁纸欣赏价值非常高。



▲三国人物也Kiss得这么深情。

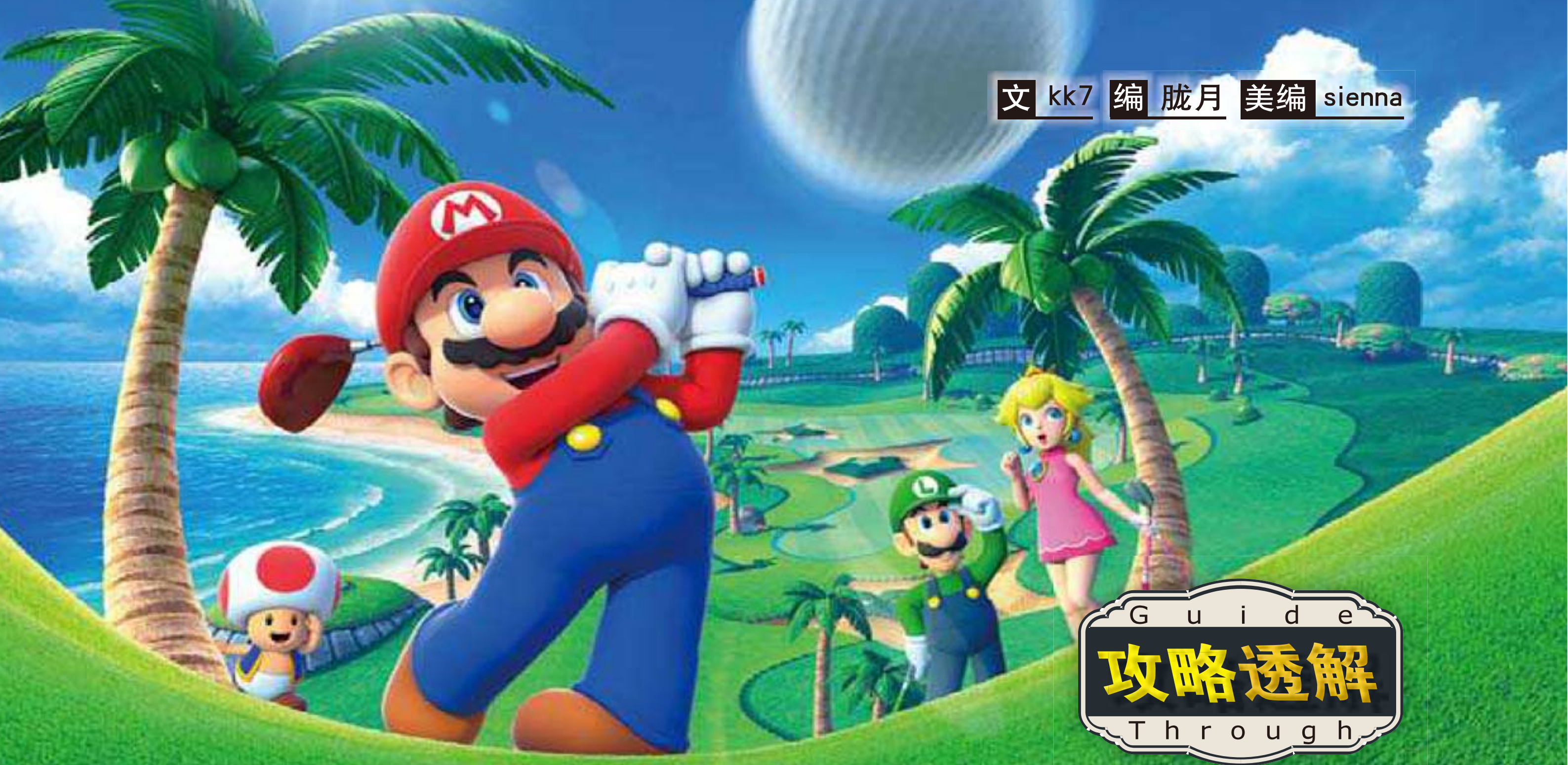
推荐给 喜欢割草游戏的玩家・对丧尸题材感兴趣的玩家

PSV	死亡国度		
	Dead Nation		
	SCE	STG	美版

本作是一款鸟瞰视角的射击游戏，故事发生在一个丧尸横行的世界，玩家扮演英雄Jack McReady，背负巨大的责任与灾难进行对抗。丧尸的题材早已烂大街，想在此类游戏中脱颖而出并不容易，首先在视觉效果上，本作还是下足了功夫，营造出了真正“一大波僵尸”向你袭来的恐怖感。虽说打死一只丧尸犹如割草，但是对付一群僵尸可就需要动脑筋了。在关卡中玩家务必多多利用场景中的机关，比如你可以点亮肉联厂的灯，把丧尸引入绞肉机，或者等它们准备爬过铁丝网时通上高压电，这种丰富的场景交互元素大大提高了游戏的可玩性。此外，游戏进行到一定阶段还会引入掩护概念，除了自己架设自动机枪火力封锁外，还可以与同伴一起并肩作战，迎战从四面八方袭来的敌人。无论画面还是玩法，本作相对于PSV上的同类作品都有着优秀的表现，一旦上手就让人觉得血脉贲张，但缺乏变化的关卡流程一定程度削弱了游戏的可玩性。



▲这些僵尸跑过来简直是送死啊。



文 kk7 编 胧月 美编 sienna

马里奥高尔夫 世界巡回赛

マリオゴルフ ワ－ルドツア－

3DS　体育·高尔夫　SPG

Nintendo	日版	2014 年 5 月 1 日
1 ～ 4 人	4800 日元	对应邂逅通信 / 无意识通信

“高尔夫”一词的原意为“在绿地和新鲜空气中的美好生活”，这点本作中得到了淋漓尽致的体现。游戏采用了标准的高尔夫规则，并加入风向和地形等要素，完全模拟了真实的高尔夫击打感。诸多特点鲜明的靓丽场景，也让每个玩家都能心情舒畅地享受这项贵族运动的乐趣。相比以前的作品，本作的登场人物的数量提升了不少，并加入了海量的装备可以装扮自己的Mii角色。此外，游戏还改善了诸多面向新玩家的友善细节，让任何类型的玩家都能轻松融入其中。

系统简介

模式介绍

项目	说明
マリオゴルフ	高尔夫模式，包括有单人模式、对战模式和大会模式。
プリンセスクラブ	公主俱乐部，也可以说是育成模式，玩家要让自己的mii化身成为蘑菇王国的高尔夫冠军。
キノピオショップ	蘑菇商店，可以购买DLC和查看成绩。
设定	各种游戏的设定，包括选用的Mii形象、国籍、邂逅通信的开启、无意识配信的开启、音乐的开启和显示的距离单位的变更。最后一项为删除对战履历。



基本操作和主界面



1 球场标志：上屏左上角显示当前球场的主题图案，每个球场都有其个性的标志。

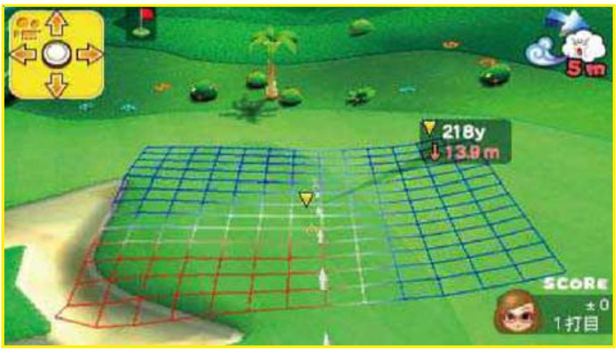
2 击球进度：球场标记下面显示的是当前赛场的进度。HOLE表示当前是第几个球洞，而PAR则表示的是当前球洞的标准杆是几杆。

3 球洞距离：击球轨迹上方会显示球洞和当前击球点的距离情况。其中红旗表示球洞，旁边的白字表示击球点距离球洞多远，红字则表示预定的落点距离球洞的距离。

4 风向：上屏右上显示了具体风向和强度，当击球是高飞球时在空中要受到风向的影响，具体偏移情况则要靠玩家的经验来估算了。

5 成绩：上方加减和数字表示曾经的最好成绩。下面的打目则表示在此球洞进程中，当前的打击是第几杆。

6 落点：击球时落点情况也十分重要，切换镜头可拉近镜头查看详细的落点情况。黄色箭头表示的是预定的落点，而曲线表示的是预定的飞行轨迹，实际情况在击打后将会受到风向的影响。地面上网格表示的是落点区域的地形，红色表示地形比击球处低，蓝色则表示地形比击球处高，在球落地滚动时也会受到一定的影响。当高尔夫球打上果岭后，会改成推杆，此时就不会有高飞球的轨迹显示了。不过地面上的网格会用速度箭头表示地形对球滚动的影响。



7 道具：道具只有在星星币挑战和特殊比赛中才会出现。正式的高尔夫比赛中没有道具的设定（比如公主俱乐部模式的大部分比赛）。击球碰到球场内的道具砖块后便会获得道具，之后切换击打方式就可以使用道具了。

8 力度槽：击球时系统会模拟最佳落点，下屏蓝箭头表示打到这个点所需的相应力度。一般每个球洞的前几杆都是最大力度，而击打入果岭时则可以根据自身情况按L/R键调整最佳力度争取将球击打得靠近球洞。按A键后开始击打，这里的力度槽会开始涨。再次按A键后就会按照指针所停留的力度开始击打。

9 击打方式：按下Y键后可以切换击打方式。游戏中默认包括普通（ノ-マル）和强力（パワ-）这两种击球方式。强力击球有次数限制，不过可以一口气将球击打出更远距离。另外获得道具后还可以使用道具（アイテム）击打。

10 球杆：击球时按方向键的↑/↓可调整所用的球杆。不同的球杆击球的力度是不同的，切换球杆后击球范围的变化会在落点处显示出来。系统一般会根据球洞的距离来替玩家来选择最适合的球杆。

11 操作模式：这里提供了简单（かんたん）和手动（マニュアル）两种操作方式。在简单模式中，游戏会根据击球点和球洞的距离，自行选择最适合的球杆和力度，方便玩家击球。落点也设定到了最好，不过没有考虑风向的影响。手动模式中则除了可以自行设定球杆和力度外，还能够在下屏调整球的旋转情况。不过对于大众玩家来说，简单模式就十分够用了。

12 镜头：在击球时可以按X键可以切换镜头，从俯视、落点等多个角度查看场地的具体情况。尤其是落点处的视角，能够帮助玩家更好地选择球杆（↑/↓键）和力度（L/R键）。左滑杆可以拉动镜头位置，按X＋Y键可以重置镜头到初始的样子。值得一提的是每次击打时系统默认给予的球杆和击球方向都基本是最佳的。所以观察风向和地面差的影响后，将视角切到俯视，然后微调击球角度就可轻松打出很不错的成绩。

13 击球点：自动模式里按下A键后，这里便会随着力度槽而出现框，再次按下A键击打就可。而手动模式中则会在第一次按A键后还要按下组合键确定球旋转方向，可以减少风向对球的影响。

14 暂停菜单：按下START键后会出现暂停菜单。

项目	说明
リ-ダ-ズボ-ト	排名表，查看当前赛场的排名情况。
スコアカ-ド	成绩表，查看玩家当前赛场的各个球洞的杆数。

项目	说明
ルール	规则，查看当前比赛的规则情况。游戏中有许多特殊比赛，规则也会不一样。
ジャイロセンサー	陀螺仪模式。开启后倾斜3DS本体的会改变击球时的视角，可以让高尔夫的感觉稍微真实一些。
ギブアップ	放弃，立刻终止该比赛。
しゅうりょう	结束。选择后可以退出比赛，或让比赛从头开始。

角色介绍

任天堂的明星们都将在游戏中登场。这次除了一些特殊的角色外，所有角色最初就能够在单人模式中选用。不过每个角色都存在一个明星版，在挑战模式中击败相应的角色后就可以选用了。相对普通版的角色，明星版角色在击球距离上有了很大的提升，不过相对的控球和推球距离就有所减少了。玩家可根据喜好来选用。下面是所有角色的能力一览。

原名	译名	球种	击球距离（普通）	击球距离（明星）	获得方法
マリオ	马里奥	直球	215	280	初始可选
ルイ－ジ	路易	右曲球	206	240	初始可选
ピ－チ	碧奇公主	直球	200	233	初始可选
ヨッシ－	耀西	直球	208	250	初始可选
デイジ－	黛西公主	左曲球	213	270	初始可选
ドンキ－コング	大金刚	左曲球	217	283	初始可选
クッパ	库巴	右曲球	220	290	初始可选
ワリオ	瓦里奥	右曲球	209	258	初始可选
ワルイ－ジ	坏路易	左曲球	208	246	初始可选
テレサ	鬼魂	左曲球	209	255	初始可选
クッパJr.	小库巴	直球	210	260	初始可选
ディディ－コング	迪迪	左曲球	211	264	初始可选
キノピオ	小蘑菇	左曲球	203	273	获得40枚星星币
カメック	巫师	右曲球	214	277	获得45枚星星币
パタパタ	飞行龟	直球	207	243	获得50枚星星币
キャサリン	凯瑟琳	右曲球	212	267	获得55枚星星币
トッテン	盗贼	/	/	/	购买收费DLC蘑菇包
キノピコ	蘑菇子	直球	198	230	购买收费DLC鲜花包
ロゼッタ	萝捷塔	/	/	/	购买收费DLC星星包
ゴ－ルドマリオ	黄金马里奥	直球	215	280	购买所有收费DLC



马里奥高尔夫模式

マリオゴルフ

单人模式菜单

项目	说明
ストロ－ク	杆数挑战。选择角色和场地后进行最低杆数的挑战。
マッチプレイ	比赛模式。选择多名角色在指定的场地内进行比试，也就是一场比赛两个人玩。
スピ－ドゴルフ	速度高尔夫。选择角色和场地后挑战进洞最短时间。
ポイントダ－ニ－	点数挑战。这里会将击球情况换算成点数，挑战最高点数。
チャレンジ	挑战模式，这里会根据场地有各种各样的挑战。赢得挑战后就可以获得星星币。

单人模式基本上都是让玩家选择球场来自由击球，挑战最好成绩。除了正规的比赛外，每个场地还有星星币挑战的设定存在，选择后便可进行相关挑战，成功后获得星星币。游戏中大部分新角色和新球场的出现都和星星币的取得数量有关。这里就要求玩家努力提升自己的球技，通过一个个星星币的挑战，从而开启新的挑战。另外在星星币之上，还有月亮币的挑战存在，技术提升了的玩家不愁没有展现的地方。



对战模式菜单

项目	说明
ちかくの人と	和附近的玩家联机对战。
とおくのフレンドと	利用Wi-Fi和好友联机对战。
コミュニティで	进入社区进行对战。
ポイントダ-ニ-	点数挑战。这里会将击球情况换算成点数，挑战最高点数。
チャレンジ	挑战模式，这里会根据场地有各种各样的挑战。赢得挑战后就可以获得星星币。

大会模式简介

大会模式（大会に参加する）有公开赛和私人赛。公开赛内都是一些高尔夫规则下的限定竞赛，比如限定路易挑战赛场，在一次比赛内收集更多的金币等等。其中有些比赛要购买了追加DLC才能够进行。私人比赛则是网上玩家自定义规则的比赛，种类繁多比赛内容也各异，不过只要参与都会有奖杯。

蘑菇商店模式介绍

キノピオショップ

菜单

项目	说明
コンテンツを买いたい	购买DLC。
レコ-ドを见たい	查看玩家在单人、对战和大会中的各项成绩。而最后的选项则是查看一杆进洞、信天翁球（低于标准杆3杆）和老鹰球（低于标准杆2杆）的击打次数。
チュ-トリアルを见たい	查看教程。熟悉游戏的基本操作和击球的基本规则。
ゴルフについて知りたい	这里汇集了诸多高尔夫术语的讲解。

在这个蘑菇商店里主要的内容是购买追加DLC。游戏一共有三个追加DLC：蘑菇包、鲜花包和星星包。每个包内包含两个场地和一名角色。每个包为648日元，三个一起买的话可以优惠到1620日元。不买也能够轻松游戏，只是无法进入DLC相关的赛场而已。不过购买前可以下载体验包，然后在单人模式大会的第一项内下载体验公开赛，感受这些DLC场景是否值得购买。



公主俱乐部模式

プリンセスクラブ

主菜单

项目	说明
コスチュ-ムをかえる	更换角色服装，在上屏可查看能力变化和造型变化。更换完毕后点下屏的确定才会记录本次服装的更换。
メッセ-ジをかえる	信息更换，设定预留信息。邂逅或网上比赛时别人会看到。
トップメニュ-にもどる	返回主菜单。想离开此模式时选择这个选项就可。

俱乐部设施介绍







1 前台咨询处。每次进入游戏时门口的绿色和红色小蘑菇人都会给玩家当前应该前往的地点提示。

2 接待层（エントリ—フロア），大厅中间下来的这个地下层是网上大赛的主要举办地，也是后期游戏的主要地点。

3 左下和右下两边是更衣室，在这了调查衣柜就可以更换角色的服装。按下START在主菜单里也能直接进行更换。

4 商店，每次比赛后都会随机开启一件装备。开启后不会直接获得，需要来到这里花费金币购买。每种装备只需要购买一次就能一直使用。然后在主菜单选第一项就可以更换衣服，可查看具体的能力变动。游戏中除了随机获得的装备外还有大赛限定的奖励装备和完成挑战后获得的套装。不过相同部位的装备对能力的影响基本差不多，玩家可以根据外形喜好来选择要穿的装备。

5 奖杯室。这里会陈列玩家在游戏中获得的各种奖杯，是实力和汗水的证明。在线大会只要去参加了就能够获得奖杯，不过调查奖杯会显示具体的名次。

6 贵宾室。马里奥王国的明星们都在这里休息。初期剧情中每完成一个阶段会回来一次。

7 主赛场。通过这里就可来到室外，这里有各种赛场。

剧情流程简介

进入俱乐部后，映入玩家眼帘的首先是画着碧奇公主的彩色玻璃和鲜花堆积而成的马里奥两兄弟。在门口迎接玩家的是黄色小蘑菇人。他告诉主角，公主俱乐部是以蘑菇王国优秀的自然和美丽地形而著称的名门俱乐部，今天玩家也正式成为这里的一员了。旁边的红色蘑菇人是玩家的向导，负责教导玩家高尔夫的知识。

接着红色蘑菇人就为主角讲解高尔夫的乐趣，可以在比赛中得到自然风景和游戏比赛的双重享受。在这个俱乐部内有森林、海边和山脉三个赛场。在赛场的比赛中获得胜利的话就能够获得奖杯，这也是玩家在这个俱乐部的主要目标之一。每个赛场都会有不少知名角色登场，包括蘑菇王国的大英雄马里奥。不过想要参加这些比赛，得先去获得差点（ハンデキャップ），获得正确衡量自己实力的杆数。在各个新手任务里可以获得，作为一个新手，去新手课程里磨炼一番也是必要的。



之后可在大厅内随便逛逛，熟悉一下各项设施，也可以去贵宾室和碧奇公主和马里奥打个招呼。然后就可以开始高尔夫的练习了。向上来到室外，中间的小蘑菇人是咨询处，在初期剧情中会告诉玩家下一步要去哪里。它的右边就是三个主赛场，继续向右则可进入练习场。和入口处的红蘑菇人对话可进行三个项目的教学：地形高低差、风向击球和倾斜击球。然后右边还有三项击球的练习。

地形高低差

想成功将球打到理想的位置，要考虑的要素就是地形高低差和风向。第一个教学是让玩家感受高低差对击球的影响。第一次击球是没有高低差的140米距离地点，下屏按照140米的力度击球后会顺利飞到黄色箭头所在的位置。第二个则是距离140米的高地，下屏力度按到140米时球只能飞到之前2/3的距离，停留在距离黄色箭头所在的圈外的位置。此时要作的就是切换所用的球杆，在下屏左下将原本的7W切换到5W。型

号的数字越小越容易将球击远，这样球飞到高处时也能正确的停留在140米的位置处了，一般高10米左右就要调整一个型号。最后一个是距离140米的低地，用7W的力度的话会飞过远，于是将球杆型号换大，换成9W后用相同的力度就能正确飞到黄色箭头处了。

风向

第二个教学是感受风向对击球的影响，首先在无风情况下用140米的力度可以正确击球。接着是左方5M风速的风，在屏幕右上可以看到风向和速度。几次同样力度的击球的落点分别会按照风向而进行偏移。理解了风向对击球的影响后本次教学结束。



倾斜度

当前击球地面相对落点的地面有倾斜角度的话，打出去的球也会发生相应的倾斜。上屏左下的球标志会体现球的倾斜情况，在倾斜的地面打出去的球的倾斜率会根据角色的不同而不一样（球路和地面倾斜方向一样的话影响较小）。然后是演示落点在倾斜地面时的击球情况，根据落点处地面的倾斜率球的落点也会进行偏移。落点处地形比击球点低的话会显示红色网格，而蓝色网格则表示落点比击球点高。

击球练习

了解完击球和基础知识后可以来到粉红横幅的场地进行击球练习（ショットプラクティス）的课程了。玩家要做的就是将球击入圈内，打入青色圈内算完成，而黄和红色的圈内则会得到高分。达到200点的话练习成功。这里的击球没有风向等外因的影响，基本上成功按到下屏的指定力度后就可以得到高分了。 初级通过后之后的练习内会加入风向和地面等要素让玩家来挑战。



上果岭球练习

蓝色横幅的场地进行的是上果岭击球练习（アプロ－チプラクティス），上果岭即要求将球打入洞口所在的果岭圈的击球。一般果岭会有地形的变化，需要练习应对。初级练习依旧没有什么干扰，注意将力度控制得比电脑给出的力度低一点，这样便不会滚过头出圈。之后的练习便会加入地形等要素的影响。

推杆练习

最后是绿色横幅场地的推杆练习（パッティングプラクティス）。当把球打入果岭后，就要用推杆来将球打入洞内。初级时练习比较简单，地面平整，只要力度按对可轻松进洞，获得高分。在之后的练习中果岭的地面会有倾斜变化，球在地面上滚动时不是按直线滚动了，要将这些因素考虑进去。

森林场地

在多个练习项目内对游戏的操作有了了解后就可以正式挑战赛场了。首先来到森林场地（フォレストコ－ス），和绿蘑菇人对话后有三个选项，分别是练习、差点挑战、正式赛挑战。现阶段只能进行练习赛。胜利后就可以挑战第二项的差点选手权（ハンデキャップ选手权）。这两个比赛没有什么难度，基本上只要顺利将比赛打完就算通过

了，最多差点评价会难看一点。然后便可以正式挑战第三项选手赛了。

这次是第一次正式的高尔夫比赛了。在选手赛中会根据所有选手的成绩进行排名，玩家只有获得第一名后才能赢得奖杯，并获得参加下一个比赛的权利。NPC的成绩每次比赛中也是不同的，比如第一名马里奥的成绩最多到过–13杆，也有过–6杆。本场作为第一个场地，地面十分平整，基本上击球只需要考虑风向因素就可以了。胜利后出来大家会对主角道贺，同时碧奇公主也会将第一个奖杯颁发给玩家。



海边场地

接下来便是挑战第二个海边场地了。和森林场地不同的是这里的沙滩比较多，击球时千万要避开地面上的沙坑，不然会对下一次击球造成很大的影响。此外大部门场地的周围都是水面，力度过猛的话将球打入水会有杆数的惩罚。胜利后可获得第二个奖杯。



山脉场地

这里是新手剧情的最后一个场地了，基本上要打到–5杆以上的成绩才能够获得优胜。此场景也有不少沙地，不过更多的是仙人掌和岩石等很高的障碍物。击球时要观察轨迹，在空中遇到障碍物的话基本上标准杆都打不到了。途中有几个球洞的场地内平台于平台间是空的，球掉下去的话也会得到惩罚，总之相比前面两个场地难上了不少。胜利后会回到贵宾室，大家对获得了三个场地大满贯的玩家十分赞赏。获得最后一个奖杯后初期的剧情而已就完结了。



其他场地

通关后室外左边的碧奇公主花园场地会闪光，可以进行金币收集的挑战。完成后可得到套装的奖励。此外这里还会根据玩家开启的关卡而出现更多的水管，可以直接进入练习赛。除了左边的六个场地外，在练习场地的最右边可挑战空中场地。这里的规则和普通的不一样，采用一球上果岭一球进洞的规则，如果两球内没有完成的话便挑战结束。



魔法巫师

在碧奇公主花园所在的场景的最左边，长椅下面会有闪光点。调查后巫师会出现，他可以满足玩家一个愿望，不过得花费金钱，分别如下。



大量コイン获得：交10G获得1000G。

クラブのもち手：改变击球的惯用手，要花费10000G。

もち球の变更：变更球路，要

花费10000G。

打ち直し权：根据挑战的场地不同而增加重新打击的次数，要花费10000G。



在线大会

通关后门口的红色蘑菇人会建议玩家去网上大赛进行挑战。从中间下到楼下就是网上大赛的参赛点。左边的红色告示牌是日本联赛（ジャパントーナメント）的参加处，而右边的蓝色告示牌则是世界巡回赛（ワールドツアー）的参加处。由于这两场比赛都是网上的竞赛，所以第一次连接时要下载数据。联赛的举办是按照现实时间来划分的，选择画面按X键可以看到具体的举办时间和优胜奖励。优胜奖励是海量的金币，而限定的道具则是参与网上联赛就可获得。鼓励玩家们参与，只要联网打完一场比赛就能够获得道具奖励了。除了挑战模式外，这里就是展示玩家实力的最好地方了。



挑战模式讲解

单人模式内的挑战内可以获得星星金币和月亮金币。和正规的高尔夫比赛不同，这里大多数比赛都要利用到道具和场地的机关，十分有趣。由于星星关系到游戏诸多隐藏要素的开启，相信每个玩家都会在此处泡上不少时间。初期只有森林场景和碧奇公主的花园这两个场地的挑战可以选择。其他关卡在开放后才能够选择关卡下的各种挑战。公主俱乐部剧情中的两个关卡也需要优胜后才能够选择。

挑战规则介绍



项目	说明
スターゲット	取得星星币。在当前球洞的限定杆数内取得星星币并将球击打入球洞内。
リングゲット	在当前球洞的限定杆数内，穿过所有的圆环后将球击打入球洞内。

项目	说明
100枚コイン	通过击球来收集指定数量的金币。这个一般会由几个球洞场地构成，每个球洞可以击打的次数是有规定的。
スコアチャレンジ	成绩挑战。完成给定的所有关卡且成绩在指定杆数以上。这个挑战说明里一般会写明是几杆。–5就是总成绩低于标准杆5杆以上才算挑战成功。
キャラマッチ	和指定的角色进行比赛，胜利就可。获得星星币的同时还能够获得角色的明星版使用权。
タイムアタック	时间挑战。在限定时间内完成给定的所有关卡。
ポイントチャレンジ	点数挑战。首先每个球洞击球前都会转一次老虎机，只能够使用转到的球杆，是个随机性比较大的挑战关卡。另外场景中有不少道具，合理利用球杆和道具是获得的关键。
1オン1パットゲーム	所有关卡都用一球上果岭一球进洞的形式来完成。



星星币开启要素一览

枚数	奖励
7枚	追加新场地：ヨッシーレイク
14枚	追加新场地：ハナチャンパーク
21枚	追加新场地：プクプクラグーン
28枚	追加新场地：DKジャングル
35枚	追加新场地：クッパキャッスル
40枚	追加新角色：キノピオ
45枚	追加新角色：カメツク
50枚	追加新角色：パタパタ
55枚	追加新角色：キャサリン
90枚	月亮币挑战出现



道具能力介绍

挑战模式大部分关卡都需要利用到道具才能成功达到挑战目标。所以在击球时不但要判定好球的飞行轨迹，是否能够获得对挑战十分有帮助的道具也是十分重要的。按下Y键切换到道具击球后，点击道具栏内的道具后就可让下次击球带有道具效果了。下面将道具的功能列举一下。

道具	效果
蘑菇	球落地时会加速滚动。
火焰花	可以穿过树木障碍。
冰之花	打到水面上时会形成冰面将球弹起继续前进。
炮弹	打出高飞球时无视风向高速飞行。
音符砖块	击打到空中后会出现砖块让球进行“二段跳”。
炸弹	击球会被炸上高空，然后垂直落下。
龙卷风	球飞出后会形成龙卷吸收飞行轨迹附近的金币。
回旋镖	击出的球会变成弯度十分大的曲线球。

玩后感

本作总的来说还是比较休闲，且对新手十分友好。在育成模式内为新手玩家提供了击球、上果岭击球和推球等各种基础练习，能够十分快地熟悉游戏方式。而表面上十分复杂的高尔夫在使用了自动模式后也可以轻松进行游戏了。虽然育成模式内打完三个场地的比赛就完了，但本作提供了挑战模式和网上比赛等诸多耐玩的要素，让游戏的可玩性大大增强。即使不购买附加的DLC内容，内容也已经十分丰富了。





两年前的《交响旋律 最终幻想》无论是从体验、创意还是完成度上都给玩家眼前一亮的感觉，在音乐游戏的历史上留下了浓重的一笔。这次的新作不但保留了前作所有的优点，还在内容丰富度上大幅度提升，下面，就让我们具体领略一下本作的风采吧！

文 huanyuezhi
编 阿鲁 美编 Juxi

Guide 攻略透解 Through

3DS	音乐	MUG
交响旋律 最终幻想 谢幕		
シアトリズム ファイナルファンタジ－カ－テンコ－ル		
Square Enix	日版	2014年4月24日
1～2人	6264日元	对应邂逅通信/无意识通信

系统&操作

操作&判定

本作共有4种操作模式，分别为触摸模式、按键模式、单手模式和混合模式。使用哪种模式无需在游戏前进行选择，在游戏进行过程中采用哪种操作方式，系统就会在结算画面时判定为哪种模式。使用其他三种模式中任意两种或以上就会判定为混合模式。游戏中的操作模式和具体操作方式如下：

触摸模式

音符颜色	音符类别	操作方式
红色	点击音符	点击触摸屏
黄色	划动音符	按箭头所指的方向划动
绿色	持续音符	长按触摸屏直到音符结束时松开或向箭头所指的方向划动

按键模式

音符颜色	音符类别	操作方式
红色	点击音符	X/Y/A/B
黄色	划动音符	滑杆向箭头所指的方向推动
绿色	持续音符	按住X/Y/A/B直到音符结束时松开或向箭头所指方向推动滑杆

单手模式

音符颜色	音符类别	操作方式
红色	点击音符	L键
黄色	划动音符	滑杆向箭头所指的方向推动
绿色	持续音符	按住L直到音符结束时松开或向箭头所指方向推动滑杆

※三种音符在Feature Zone（特征区域）边框均为银色，在Summon Attack（召唤兽攻击）、Extend Movie（附加影像）以及Chocobo Time（陆行鸟时间）里均为金色。

游戏中共有5种判定类型。在游戏过程中，若出现Bad或Miss判定时，玩家的HP值将会减少，第二次出现Good或更高判定时，将会产生连击数（Chain）。在三种游戏模式中，EMS的音符判定最严厉，FMS的音符判定较为轻松。当玩家遇到被彩色光圈围住的闪耀音符并达到Critical判定时就会得到增益效果，FMS中为冲刺一段距离，BMS中为强力攻击，EMS中为获得宝箱。5种判定的类型和出现条件如下：

判定类型	条件
Critical	音符完全进入判定圆圈
Great	音符稍微偏离判定圆圈
Good	音符与判定圆圈偏差较多
Bad	音符完全偏离判定圆圈或指令输入错误
Miss	音符被漏掉



结算画面解读



每首曲目通过后，玩家所选择的角色会获得相应的经验、道具和卡片，经验的增加可以使角色升级并获得新技能，角色的最高等级为LV99，最高经验为65535。



曲目结束后会出现分数结算画面，上屏会显示此次所得分数、连击数、各种判定的具体数目以及综合评价。下屏会显示最佳分数、连击数以及曲目的完整度条，完整度条分为众多格子，每一个格子代表曲目中的一小段，这一小段中玩家取得Critical判定越多，格子的填充程度会越大。本作的完整度条分为本次和累积，即本次的Critical情况和到目前为止该曲目的Critical累计情况。本作的Feature Zone不再存在分歧的情况，即所有类型的谱面进行完Feature Zone后都会进入相应的附加段落。（前作的Feature Zone中如果表现不佳是无法进入相应的后续附加段落的，所以前作在Critical完整度条上也存在Feature Zone的分歧段）。除此之外，在BMS中会显示取得的道具和击破的怪物数量，在FMS中会显示取得的道具和行走的距离。

分数与综合评价

游戏中每首曲目的最高评价为SSS，最高分为9999999，要求是全音符取得Critical判定。

分数	评价
9750000–9999999	SSS
9000000–9749999	SS
7000000–8999999	S
6000000–6999999	A
5000000–5999999	B
4000000–4999999	C
3000000–3999999	D
2000000–2999999	E
2000000以下	F

节奏点数



节奏点数是游戏的核心，通过节奏点数的增加，玩家可以解锁游戏中的众多隐藏要素，例如：隐藏歌曲、碎片、音乐、影像、播放器的新歌曲、邂逅名片的编辑内容等。玩家在任意模式中通过曲目都可获得节奏点数，根据玩家的进行情况，节奏点数会进行额外的结算。这里强烈推荐每天完成本日推荐曲目，赠送的节奏点数很多。其他奖励在条件允许的情况下也尽量达成，以便在每局节奏游戏中获得最大收益。节奏点数的奖励方式如下：

奖励名称	关联内容
クリアボ–ナス	Critical取得数、最高分数、特征区域的进入与其中的成绩
ランクボ–ナス	综合评价等级
チェインボ–ナス	最大连击数
タクティカルボ–ナス	条件发动系技能的发动回数、道具的使用回数、残留HP值很多或极少、最初和最后的音符判定为Critical
すっぴんボ–ナス	全员不装备技能和道具
シリ–ズキャラボ–ナス	使用曲目所属作品的角色进行游戏
メンズパ–ティボ–ナス	队伍中角色全部为男性
レディ–スパ–ティボ–ナス	队伍中角色全部为女性
エブリデ–プレイボ–ナス	连续游玩的天数
本日のオススメ！ボ–ナス	完成了本日推荐曲目
クリティカルバ–コンプボ–ナス	累计Critical达到全满

▼节奏点数贯穿游戏始终。



节奏游戏详细解读

BMS详细解读

BMS中谱面分为4行，分别代表队伍中4个人的攻击轨道，音符从左往右流过判定圆圈时，玩家进行相应的操作。4行轨道的点击位置没有具体的要求，对于玩家来说，这4行的音符可以统筹成一行来读。出现Good以上判定时会对敌方造成伤害，判定越高，伤害越大。出现Bad或以下判定时，玩家的HP值就会减少，HP值为0时游戏结束。每首BMS中都有Summon Attack段，在BMS进行到某一固定的阶段会进入Feature Zone，之后就会进入Summon Attack段，此时召唤兽会出现，如果在Feature Zone中表现不佳，出现的将会是陆行鸟。根据该段中玩家的成绩，召唤兽会对敌人造成不同程度的强力伤害。本作中，每一名角色都对应一个召唤兽，在角色信息里可以查看，而在BMS中出现的召唤兽为玩家队伍中的队长所对应那只。BMS中的怪物分为普通怪物和BOSS怪物，击破部分普通怪物后BOSS怪物就会出现，击破所有怪物后将会从第一个普通怪物开始循环进行第二轮战斗。击破怪物有一定几率会得到宝箱，在结算画面中可获得道具。



BMS是三种谱面中难度最高的，由于其谱面为4行的特点，节奏十分紧密，音符组合十分多样，一些变态的谱面基本都是在BMS中出现。在本作新增的对战模式中，也只采用了BMS对战。另外，在对战模式中还添加了“EX BOOST”的障碍技能要素，在对手进行游戏时造成各种障碍以抑制对方得分，这使得本来就很难的BMS进一步提升了难度。

FMS详细解读



FMS中移动的不是音符而是判定圆圈，圆圈从右向左流过，与此同时队伍成员也会在下方行走。在FMS中最主要的是绿色持续音符，这种音符往往都带有位置的变化，这就需要玩家在长按的同时对圆圈的位置进行微调，让判定圆圈经过音符中间的节点。出现Bad或以下判定时，玩家的HP值就会减少，若连续出现失误，在下方行进的角色就会摔倒，由下一名角色继续行进，HP值为0时游戏结束。FMS中玩家的目标是行进更远的距离，途中会出现赠予玩家小道具的莫古利，终点处会出现“《最终幻想》系列”角色赠予玩家道具。每首FMS都有Chocobo Time，进入陆行鸟模式后，下方行进的角色会变为陆行鸟，行进速度大幅增加。根据玩家在特征区域里取得的成绩，会出现不同颜色的陆行鸟，由好到坏分别时白→黄→黑→红。FMS的谱面相对来说要简单一些，与BMS相比同样是横向的谱面，但缩减为一行使得难度大大降低。不过在本作的“任务组曲”模式中，购买飞空艇票后，FMS里的谱面行进会有一定的变化，这也提升了一定的难度。

EMS详细解读

EMS中判定圆圈会随着固定轨迹移动，玩家要在判定圆圈经过音符时进行相应操作。EMS的背景动画为曲目所属作品的经典CG动画或游戏画面。每首EMS都有Extend Movie，均在曲目的结尾处。本作中EMS的数量大大缩减，考虑到与前作重复的问题，本作中只增加了新增作品的EMS。同前作一样，EMS对按键的判定要求仍然是最高的。



游戏模式

音乐选择
（ミュージックセレクト）

此模式即前作的挑战模式，玩家可以在此模式中自由选择歌曲进行游玩，总共有超过200首歌曲供玩家选择。另外玩家可以根据自己的喜好添加收藏曲目以及设置快速启动曲目。本作中新增了分类排序和随机选曲机能，为选曲提供了很大的便利。该模式中的所有曲目都分为“基本谱面”“熟练谱面”和“究极谱面”三个等级，玩家可以根据自己的水平来选择难度，另外还可以在难度选择界面选择“练习”选项来熟悉该曲目。



▲该模式中当一首曲目的累积Critical完整度条全满时便会出现金冠标志。



◀完成『本日推荐』曲目有额外奖励的节奏点数。

任务组曲
（クエストメドレー）

该模式即为前作中“混沌神殿”的升级版，玩家可在此模式中进行走格子式的迷宫探索，并最终获得水晶碎片等奖励来解锁新角色。每一次探索即为一个混沌地图，玩家可以通过完成级别较低的地图来获得更高等级的地图，和其他玩家交换名片能获得对方已有的地图。混沌地图中，玩家需要经由地图上的路线到达终点并打败最终BOSS来完成任务，地图上会出现分歧路线，但最终都是指向同一个终点。行进路线上分布着各种BMS和FMS谱面，玩家只有完成谱面才能继续前进。部分关卡上伴随着特殊事件。

本模式共有“短探索”、“中探索”、“长探索”和“继承探索”四种探索模式可供选择，前三种都是玩家本机的探索地图，完成一个混沌地图便会解锁下一个等级更高的混沌地图；而继承探索是从与其他玩家交换的名片中得到他们所拥有的地图。前三种探索的区别仅在于整个流程的长短上，短探索大概只需5关左右即可通关，而长探索往往需要20多关才能通过，不过任务越长，道具奖励也就越多。另外，随着探索天数的增加，经验倍率也会不断上升。如果实在感觉探索流程比较长想快点见到BOSS，可以购买屏幕下方的“飞空艇船票（飞空艇チケット）”，船票分为白金票（プレミアムチケット）和经济票（エコノミ－チケット），购买船票后，玩家在进行了第一个FMS谱面后会在地图上跳过数个关卡，白金票可以直接跳到最终BOSS的洞窟之前。船票可通过交换券或小金币来购入，而交换券则可以在混沌地图中打出来。

选定混沌地图后，可通过L/R键在上屏查看到该地图的BOSS情况、地图构成情况、玩家情况和地图流程等。混沌地图分为普通、稀有和白金三种级别，在游戏中分别用“N”、“R”、“P”代表。通关稀有和白金级别的地图可以获得更多的水晶碎片。



▲在地图上会有一些锁住的门挡在某些关卡前面，这需要利用从混沌地图中打出的对应颜色的钥匙来解锁。





▲可以在地图选择界面上查看本次探索中BOSS的相关信息，方便玩家根据需要来挑选地图。

◀购买飞空艇票之后的FMS谱面的行进会有所变化。

混沌地图中的符号		
图标	图标名	含义
	钥匙（カギ）	过关后会随机获得一把钥匙
	胖陆行鸟（でぶチョコボ）	过关后胖陆行鸟会赠送水晶碎片或技能书
	飞空艇（飞空艇）	过关后会在地图上跳过许多关卡
	光之水晶（エ–テライト）	过关如果GAME OVER，将回到该关所在位置
	BOSS（ボス）	该关卡中有BOSS级别的怪物

对战模式（バーサスバトル）

本作新增的模式，也是本作的最大亮点。对战模式分为“网络对战”、“本地对战”和“CPU对战”，无论哪种对战模式，都是以BMS谱面对战，在此基础上加入了EX BOOST这个类似于道具战的要素。双方可以在完成音符判定时积攒EX槽，积满之后系统便会自动抽取一种技能效果附加给对方，大多为影响对手正常游戏的妨碍型效果，在对方释放技能后，玩家需要提起十二分精神来应对。当一方HP为0时，其所持分数会大幅度减少并回满HP继续战斗，最终分数较高者获得胜利。

EX BOOST效果一览	
名称	效果
Speed Up（スピ–ドアップ）	谱面行进速度提升
Wave Speed（ウエイブスピ–ド）	谱面以波浪的形式行进
Zoomup Trigger（ズ–ムアップトリガ–）	音符由小渐大
HP Change（HPチエンジ）	双方的HP互换
Stoic Judgement（ストイックジャッジ）	判定变得极为苛刻，除了正中圆圈外均为Bad
Powerup Monster（パワ–アップモンスタ–）	Bad或以下判定时受到更多伤害，黄色与绿色的箭头音符在行进中旋转
Chain Attack（チエインアタック）	根据目前的连击数对对方造成伤害
Hatena Trigger（はてなトリガ–）	音符类型隐藏，直至靠近判定圆圈时才显现
Random Speed（ランダムスピ–ド）	四行谱面以不同的速度行进

网络对战（インターネット）

联网与全世界的玩家进行对战，可以选择由系统自动搜索玩家，也可以根据自己的意愿来进行筛选，还可以直接与好友列表里的玩家进行对战。对战前双方需各选择一首乐曲，之后系统随机抽选其中一首作为对战乐曲。对战胜利后，玩家的Ratings会提升，失败的一方会减少。每次战斗结束后都有三张卡片供双方选择，系统会自动翻开1～2张，由胜者率先选择一张，之后败者选择一张，还剩的最后一张归胜者所有。战斗过后双方会交换名片，玩家可以在邂逅通信模式中确认名片并取得对方的混沌地图。

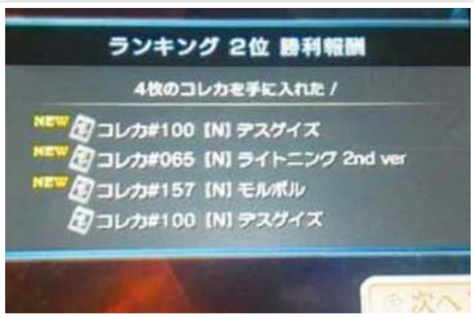


本地对战（ローカル）

内容和规则与“网络对战”相同，只不过是以面联的形式进行。

CPU对战

单机对战模式，对战的对手为电脑AI。该模式中分为铜、银、金、白金四个级别，一开始只能选择铜级别，通过战胜比自己排名高的对手来提升排名，当排名到达第一时便会开启下一个级别。随着级别的提高，对手的等级、能力以及谱面的难度都会逐渐提升。如果玩家在对战中失败，排名就会下降。（这里提示一下如果对战失败但感觉有可能赢的情况下，不要乖乖地等着宣布结果，在那之前点重新开始便可以重复对战，直到胜利为止。）CPU对战的最高等级为白金组第一名，再次挑战将会从该级别最后一名重新开始。



◀战胜对手后会取得相应的卡片作为奖励。

邂逅通信
（すれちがい通信）

玩家可以编辑自己的名片并查看其他玩家的名片，在对战时或邂逅时与对方交换。玩家可以对称号、角色、问候语、混沌地图等要素进行编辑，取得的部分成绩可以在名片中通过L/R键查看。点击其他角色名片右方的怪物标志即可获得该玩家设置的混沌地图，在“任务组曲”模式里的继承谱面中可以游玩。



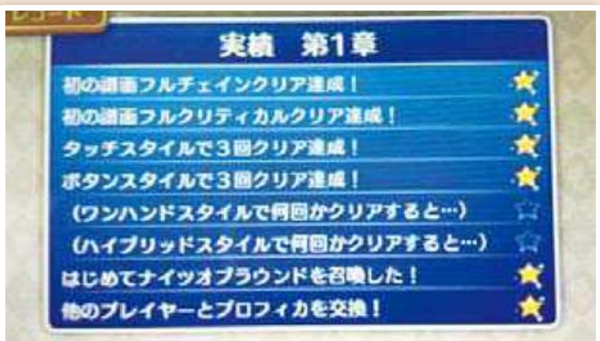


博物馆
（ミュージアム）



博物馆为游戏收集要素的展示区，具体包括以下内容：

レコード：包含玩家在游戏中的各种数据，每个数据右方都标有达成等级（以星星的数量来表示）。纪录中还陈列着游戏的96条实绩，实绩类似于奖杯系统，每条实绩都需要玩家在游戏中达到一定的要求才能达成。实绩的达成数目代表着玩家对整个游戏完成度，喜欢刷刷刷的玩家，向着全实绩努力迈进吧！





▶看到这样的集卡册时，也许能勾起大家童年时的回忆吧。

コレクション：游戏的集卡册，这里陈列着从节奏游戏中获得的卡片，卡片的正面为角色，背面为文字描述。每张卡片分为Normal、Rare和Platium三种等级，所有卡片均可通过放大镜详细观看。卡片除了可以从游戏的各个模式中获得，还可以通过输入密码获得，官方网站会定期公布这些密码。



▲卡片背面的介绍很详细。

シアタ-：这里可以观看本作中的EMS背景动画。

ミュ-ジックプレイヤ-：里面包含着所有游戏中出现过的音乐，当然这些音乐都需要靠节奏点数不断解锁后才能在这里欣赏。玩家还可以标记自己喜爱的乐曲或者调整播放模式。

系统设定
（コンフィグ）

在这里可以变更名称、更改效果音、观看导引、输入特典密码、删除数据和观看工作人员名单。



曲目

本作不但收录了“《最终幻想》系列”所有正统作品的音乐，不少外传类作品的经典曲目也收录其中，即便不算上DLC乐曲，其数量也达到了200曲以上。本作的下载歌曲价格均为150日元，下面列出目前已有的全部曲目。



Final Fantasy Ⅰ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	战斗シ—ン
BMS	中ボスバトル
BMS	ラストバトル
FMS	メイン・テ—マ
FMS	コ—ネリア城
FMS	オ—プニング・テ—マ
FMS	マト—ヤの洞窟
FMS	グルグ火山
FMS	飞空船
FMS	海底神殿

Final Fantasy Ⅱ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	战斗シ—ン1
BMS	反乱军のテ—マ
BMS	战斗シ—ン2
FMS	メインテ—マ
FMS	街
FMS	ダンジョン
FMS	魔导士の塔
FMS	フィナ—レ
追加歌曲	
BMS	战斗シ—ンA（DLC）

Final Fantasy Ⅲ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	バトル1
BMS	バトル2
BMS	最后の死斗
FMS	クリスタルのある洞窟
FMS	悠久の风
FMS	果てしなき大海原
FMS	水の巫女エリア
FMS	ド—ガとウネの馆
FMS	クリスタルタワ—

Final Fantasy Ⅳ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	バトル1
BMS	バトル2
BMS	ゴルベ—ザ四天王とのバトル
BMS	最后の斗い
FMS	赤い翼
FMS	爱のテ—マ
FMS	ファイナルファンタジ—Ⅳ メインテ—マ
FMS	トロイア国
FMS	ゾットの塔
FMS	飞空艇
FMS	巨人のダンジョン

Final Fantasy Ⅴ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	ファイナルファンタジ—Ⅴ メインテ—マ
BMS	バトル1
BMS	ビッグブリッヂの死斗
BMS	决战
BMS	最后の斗い
FMS	4つの心
FMS	ハ—ヴェスト
FMS	はるかなる故乡
FMS	マンボdeチョコボ
FMS	飞空艇
FMS	新しき世界
FMS	光を求めて
追加歌曲	
BMS	バトル2（DLC）
FMS	古代图书馆（DLC）



Final Fantasy Ⅵ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	战斗
BMS	决战
BMS	死斗
BMS	妖星乱舞
FMS	ティナのテ–マ
FMS	エドガ–、マッシュのテ–マ
FMS	セリスのテ–マ
FMS	飞空艇ブラックジャック
FMS	仲间を求めて
FMS	邪神の塔
追加歌曲	
BMS	幻兽を守れ！（DLC）



Final Fantasy Ⅶ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	斗う者达
BMS	更に斗う者达
BMS	J–E–N–O–V–A
BMS	エアリスのテ–マ
BMS	片翼の天使
FMS	F.F.Ⅶメインテ–マ
FMS	ゴ–ルド ソ–サ–
FMS	星降る峡谷
FMS	空驱けるハイウインド
FMS	最期の日

Final Fantasy Ⅷ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	Don't be Afraid
BMS	Force Your Way
BMS	The Man with the Machine Gun
BMS	Maybe I'm a Lion
BMS	The Extreme
FMS	Blue Fields
FMS	Find Your Way
FMS	Waltz for the Moon
FMS	Fisherman's Horizon
FMS	Ride On
FMS	The Castle
FMS	Ending Theme
追加歌曲	
BMS	Shuffle or Boogie（DLC）

Final Fantasy Ⅸ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	バトル1
BMS	バトル2
BMS	この刃に悬けて
BMS	ハンタ–チャンス
BMS	守るべきもの
BMS	破灭への使者
BMS	最后の斗い
FMS	あの丘を越えて
FMS	眠らない街 トレノ
FMS	飞空艇 ヒルダガルデ
FMS	独りじゃない
FMS	その扉の向こうに
FMS	Melodies Of Life ～Final Fantasy
FMS	いつか归るところ
追加歌曲	
FMS	ロ–ズ・オブ・メイ（DLC）

Final Fantasy Ⅹ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	ノ–マルバトル
BMS	シ–モアバトル
BMS	挑战
BMS	Otherworld
BMS	召唤兽バトル
BMS	决战
FMS	ザナルカンドにて
FMS	スピラの情景
FMS	ミヘン街道
FMS	萌动
FMS	素敌だね
FMS	发进
FMS	极北の民
FMS	いつか终わる梦
追加歌曲	
BMS	Blitz Off（DLC）
FMS	雷平原（DLC）

Final Fantasy Ⅺ

乐曲种类	乐曲名称
BMS	Battle Theme
BMS	“FFⅪ Opening Theme”
BMS	Awakening
BMS	Fighters of the Crystal
BMS	Ragnarok
BMS	Shinryu
FMS	Vana'diel March
FMS	Ronfaure
FMS	Gustaberg
FMS	Sarutabaruta
FMS	Heavens Tower
FMS	Voyager
FMS	Selbina
FMS	The Sanctuary of Zi'Tah
追加歌曲	
BMS	Tough Battle #2（DLC）

Final Fantasy XII

乐曲种类	乐曲名称
BMS	Final Fantasy ～FFXIIバージョン～
BMS	ボス战
BMS	召唤兽战
BMS	死斗
BMS	剑の一闪
BMS	自由への斗い
BMS	エンディング・ムービー
FMS	王都ラバナスタ/市街地上层
FMS	东ダルマスカ砂漠
FMS	童心
FMS	ギーザ草原
FMS	モスフォーラ山地
FMS	帝国のテーマ

Final Fantasy XIII

乐曲种类	乐曲名称
BMS	闪光
BMS	运命への反逆
BMS	ブレイズエッジ
BMS	死斗
BMS	宿命への抗い
FMS	サンレス水乡
FMS	ドレッドノート大爆进！
FMS	ガプラ树林
FMS	アルカキルティ大平原
FMS	色のない世界

Final Fantasy XIV

乐曲种类	乐曲名称
BMS	大地の鼓动
BMS	堕天せし者
BMS	天より降りし力
BMS	过重压杀！ ～蛮神タイタン讨灭战～
FMS	灼热の地へ
FMS	西风に乘せて
FMS	静稳の森
FMS	苍き翼
追加歌曲	
EMS	Answers（1000节奏点数解锁）
BMS	善王モグル・モグXII世（DLC）

Final Fantasy USA

乐曲种类	乐曲名称
BMS	バトル1
BMS	バトル2

Final Fantasy Tactics

乐曲种类	乐曲名称
BMS	Trisection
BMS	Antipyretic
BMS	Utema The Nice Body
FMS	Prologue Movie
追加歌曲	
EMS	Bland Logo～Title Back（5500节奏点数解锁）

Final Fantasy X-2

乐曲种类	乐曲名称
BMS	ユリパファイト No.1
BMS	お热いのをくれてやるよ
BMS	终焉
FMS	异界の深渊
FMS	スフィアハンター・カモメ团
追加歌曲	
EMS	1000の言叶（FFX-2 Mix）（2000节奏点数解锁）
FMS	久远-光と波の记忆-（DLC）

Final Fantasy Crystal Chronicles

乐曲种类	乐曲名称
BMS	怪物の轮舞～ロンド～
BMS	融合、降临
BMS	This is The End For You!
FMS	カゼノネ
FMS	アクロス・ザ・ディバイド
追加歌曲	
EMS	星月夜（3500节奏点数解锁）
FMS	约束のうるおい（DLC）

Final Fantasy VII Advent Children

乐曲种类	乐曲名称
BMS	斗う者达（Piano Version）
BMS	天来～Divinity II～
BMS	J-E-N-O-V-A（FFVII AC version）
FMS	Cloud Smiles
追加歌曲	
EMS	再临：片翼の天使～Advent: One-Winged Angel～（2500节奏点数解锁）
FMS	エアリスのテーマ（Piano Version）（DLC）

Crisis Core-Final Fantasy VII

乐曲种类	乐曲名称
BMS	エンカウント
BMS	ソルジャーの斗い
BMS	自由の代偿
FMS	间隙の急袭（FFVII「斗う者达」より）
FMS	スラムに咲く花（FFVII「エアリスのテーマ」より）
追加歌曲	
EMS	Theme of Crisis Core「继承」（7500节奏点数解锁）

チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫（全为追加歌曲）

乐曲种类	乐曲名称
BMS	ダンジョンヒーローXのテーマ（22000节奏点数解锁）
BMS	ラファエロ战（26000节奏点数解锁）
BMS	暗の守护者2（30000节奏点数解锁）

Dissidia Final Fantasy

乐曲种类	乐曲名称
BMS	「进军」from Dissidia Final Fantasy
BMS	「决战 –arrange–」from Final Fantasy Ⅵ
BMS	「Dissidia –ending–」from Dissidia Final Fantasy
BMS	Dissidia Final Fantasy【Final Trailer】
FMS	「守るべき秩序」from Dissidia Final Fantasy
追加歌曲	
BMS	「Battle1–arrange–」from Final Fantasy Ⅸ（DLC）

Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy

乐曲种类	乐曲名称
BMS	「Canata Moritis」from Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy
BMS	Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy【Final Trailer】
FMS	「次元の扉」from Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy
追加歌曲	
EMS	「Lux Concordiae」from Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy（8500节奏点数解锁）
FMS	「Canto Morits ～记されぬ战い～」from Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy（DLC）

Final Fantasy 零式

乐曲种类	乐曲名称
BMS	战–一骑当千
BMS	战–白の兵器
BMS	朱雀の炎
FMS	踏みしめる大地
FMS	空翔ける
FMS	フィニスの刻
追加歌曲	
EMS	我ら来たれり（6500节奏点数解锁）

Final Fantasy XIII-2

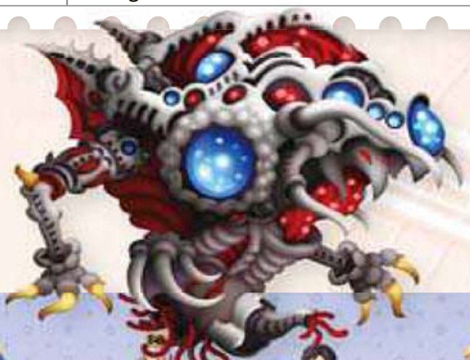
乐曲种类	乐曲名称
BMS	ラストハンタ–
BMS	女神の骑士
BMS	浑沌の心脏
FMS	ヒストリアクロス
FMS	グル–ビ–チョコボ
FMS	エクリプス
FMS	ノエルのテ–マ ～最后の旅～
追加歌曲	
EMS	丽しき军神（4500节奏点数解锁）
FMS	クレイジ–チョコボ（DLC）

Lightning Returns:Final Fantasy XIII

乐曲种类	乐曲名称
BMS	クリムゾンブリッツ
BMS	浑沌
BMS	Lightning Returns
FMS	享乐の都ユスナ–ン
FMS	デッド・デュ–ン ～热砂の砂漠～
追加歌曲	
EMS	魂の解放者（1500节奏点数解锁）

Final Fantasy Series

乐曲种类	乐曲名称
EMS	Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call Special Arrange Medley（10000节奏点数解锁）
BMS	カオスの神殿 –シアトリズムFFCC BMS Arrange– from FF（40000节奏点数解锁）





解禁要素



节奏点数解禁要素

每得到一定数量的节奏点数后就能获得奖励，包括水晶碎片、触摸音效、追加乐曲、新称号等丰富内容。

总节奏点数	解锁内容
250	茜色水晶碎片×4
500	新的触摸音效
750	音乐播放器追加新曲
1000	追加EMS“Answers”
1250	蓝色水晶碎片×4
1500	追加EMS“魂の解放者”
1750	新的触摸音效
2000	追加EMS“1000の言叶”
2250	黄色水晶碎片×4
2500	追加EMS“再临：片翼の天使～Advent: One – Winged Angel～”
2750	翠色水晶碎片×4
3000	新的触摸音效
3250	名片编辑追加新的插图
3500	追加EMS“星月夜”
3750	新称号
4000	桃色水晶碎片×4
4250	名片编辑追加新的插图
4500	追加EMS“丽しき军神”
4750	紫色水晶碎片×6
5000	新的触摸音效
5250	名片编辑追加新的插图
5500	追加EMS“Bland Logo～Title Back”
5750	音乐播放器追加新曲
6000	新的触摸音效
6250	橙色水晶碎片×6
6500	追加EMS“我ら来たれり”
6750	翠色水晶碎片×6
7000	新称号
7250	名片编辑追加新的插图
7500	追加“EMS Theme of CRISIS CORE「继承」”
7750	白色水晶碎片×6
8000	新的触摸音效
8250	金色水晶碎片×6
8500	追加“EMS「Lux Concordiae」”
8700	新称号
9000	银色水晶碎片×6

总节奏点数	解锁内容
9250	名片编辑追加新的插图
9500	新的触摸音效
9750	茜色水晶碎片×1
10000	追加系列特别EMS“Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call Special Arrange Medley”
10500	新称号
11000	蓝色水晶碎片×1
11500	音乐播放器追加新曲
12000	名片编辑追加新的插图
12500	新的触摸音效
13000	黄色水晶碎片×1
13500	名片编辑追加新的插图
14000	新称号
14500	翠色水晶碎片×1
15000	新的触摸音效
15500	名片编辑追加新的插图
16000	桃色水晶碎片×1
16500	音乐播放器追加新曲
17000	新称号
17500	名片编辑追加新的插图
18000	紫色水晶碎片×1
18500	新的触摸音效
19000	橙色水晶碎片×1
19500	名片编辑追加新的插图
20000	对阵“カオス”的BOSS战，取胜后出现片尾
20500	新称号
21000	碧色水晶碎片×1
21500	音乐播放器追加新曲
22000	音乐选择模式チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫类别中新增歌曲
22500	新的触摸音效
23000	名片编辑追加新的插图
23500	白色水晶碎片×1
24000	新称号
24500	金色水晶碎片×1
25000	名片编辑追加新的插图
25500	新的触摸音效
26000	音乐选择模式チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫类别中新增歌曲
26500	音乐播放器追加新曲
27000	名片编辑追加新的插图
27500	银色水晶碎片×1
28000	新称号
28500	茜色水晶碎片×1
29000	名片编辑追加新的插图

总节奏点数	解锁内容
29500	新的触摸音效
30000	音乐选择模式チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫类别中新增歌曲
30500	蓝色水晶碎片×1
31000	名片编辑追加新的插图
31500	音乐播放器追加新曲
32000	新称号
32500	黄色水晶碎片×1
33000	名片编辑追加新的插图
33500	新的触摸音效
34000	翠色水晶碎片×1
34500	新称号
35000	名片编辑追加新的插图
35500	桃色水晶碎片×1
36000	新的触摸音效
36500	音乐播放器追加新曲
37000	名片编辑追加新的插图
37500	紫色水晶碎片×1
38000	新称号
38500	橙色水晶碎片×1
39000	名片编辑追加新的插图
39500	新的触摸音效
40000	对阵"デスペラード カオス"的BOSS战，追加系列特别BMS"カオスの神殿 –シアトリズムFFCC BMS Arrange– from FF"
40500	碧色水晶碎片×1
41000	名片编辑追加新的插图
41500	音乐播放器追加新曲
42000	新称号
42500	白色水晶碎片×1
43000	名片编辑追加新的插图
43500	新的触摸音效
44000	金色水晶碎片×1
44500	新称号
45000	名片编辑追加新的插图
45500	银色水晶碎片×1
46000	新的触摸音效
46500	音乐播放器追加新曲
47000	名片编辑追加新的插图
47500	茜色水晶碎片×1
48000	新称号

水晶碎片解禁要素

游戏中的水晶碎片（クリスタルの欠片）只有一个作用，那就是用来解锁新角色。除了累积节奏点数可以获赠水晶碎片外，游玩任务组曲模式并打倒地图终点的BOSS也可以获得大量水晶碎片，下面列出各种颜色的水晶碎片所对应开启的角色。



水晶颜色	作品	角色名
茜色水晶碎片	Final Fantasy Ⅰ	ウォ–リア オブ ライト
	Final Fantasy Ⅴ	バッツ
	Final Fantasy Ⅸ	ジタン
	Final Fantasy ⅩⅢ	ライトニング
	Crisis Core–Final Fantasy Ⅶ	ザックス
	Dissidia Final Fantasy	コスモス
蓝色水晶碎片	Final Fantasy Ⅱ	フリオニ–ル
	Final Fantasy Ⅵ	ティナ
	Final Fantasy Ⅹ	ティ–ダ
	Final Fantasy ⅩⅣ	ヤ・シュトラ
	Final Fantasy Ⅹ–2	ユウナ 2nd ver
	Final Fantasy ⅩⅢ–2	セラ
黄色水晶碎片	Final Fantasy Ⅲ	オニオンナイト
	Final Fantasy Ⅶ	クラウド
	Final Fantasy Ⅺ	シャントット
	FF USA	ザッシュ
	Final Fantasy Tactics	ラムザ
	Final Fantasy 零式	エ–ス
翠色水晶碎片	Final Fantasy Ⅳ	セシル
	Final Fantasy Ⅷ	スコ–ル
	Final Fantasy Ⅻ	ヴァン
	Final Fantasy Crystal Chronicles	キアラン
	Final Fantasy Ⅶ Advent Children	ティファ 2nd ver
	Lightning Returns:Final Fantasy ⅩⅢ	ライトニング 2nd ver
桃色水晶碎片	Final Fantasy Ⅰ	セ–ラ姫
	Final Fantasy Ⅳ	リディア
	Final Fantasy Ⅶ	エアリス
	Final Fantasy Ⅹ	ユウナ
	Final Fantasy ⅩⅢ	スノウ
	Final Fantasy Ⅹ–2	リュック 2nd ver
紫色水晶碎片	Final Fantasy Ⅱ	ミンウ
	Final Fantasy Ⅴ	ファリス
	Final Fantasy Ⅷ	サイファ–
	Final Fantasy Ⅺ	プリッシュ
	Final Fantasy 零式	マキナ
	Final Fantasy ⅩⅢ–2	ノエル
橙色水晶碎片	Final Fantasy Ⅲ	シド
	Final Fantasy Ⅵ	ロック
	Final Fantasy Ⅸ	ビビ
	Final Fantasy Ⅻ	ア–シェ
	Final Fantasy Tactics	アグリアス
碧色水晶碎片	Final Fantasy Ⅳ	カイン
	Final Fantasy Ⅵ	セリス
	Final Fantasy Ⅷ	リノア
	Final Fantasy Ⅹ	ア–ロン
	Final Fantasy Ⅻ	バルフレア
	Final Fantasy Ⅹ–2	パイン
白色水晶碎片	Final Fantasy Ⅴ	レナ
	Final Fantasy Ⅶ	ティファ
	Final Fantasy Ⅸ	ガ–ネット
	Final Fantasy Ⅺ	アフマウ
	Final Fantasy ⅩⅢ	ホ–プ
	Final Fantasy 零式	レム
金色水晶碎片	Final Fantasy Ⅳ	エッジ
	Final Fantasy Ⅵ	エドガ–
	Final Fantasy Ⅷ	ラグナ
	Final Fantasy Ⅹ	ジェクト
	Final Fantasy Ⅻ	フラン
银色水晶碎片	Final Fantasy Ⅴ	ガラフ
	Final Fantasy Ⅶ	バレット
	Final Fantasy Ⅸ	エ–コ
	Final Fantasy Ⅺ	リリゼット
	Final Fantasy ⅩⅢ	ヴァニラ
黑色水晶碎片	Final Fantasy Ⅶ	セフィロス

密码特典

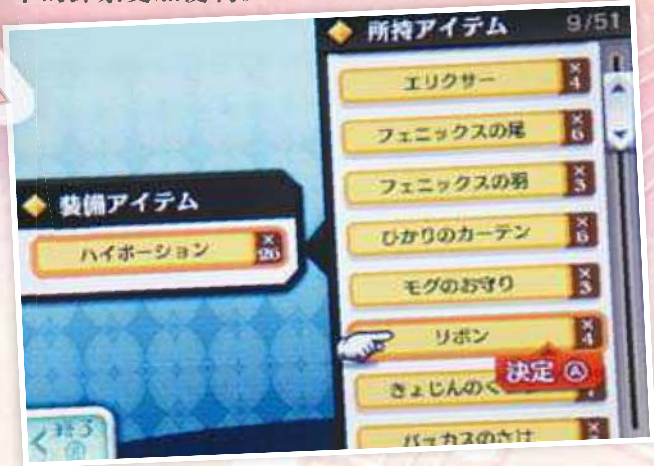
在系统设置中选择密码输入（パスワード入力）并输入下列密码可获得收集卡片，官方会不定期在官网上公布密码。下面列出目前已知的密码。



收集卡片名称	稀有度	密码
アグリアス	普通	ホーリーナイト
アダマンタイマイ	普通	じびびき
アフマウ	普通	ナシュメラ
アルティミシア	稀有	やすむひまなくよんれんせん
アルテマウエポン	稀有	きゅうきょくへいき
アーシェ	普通	でんかはじゅうきゅうさい
アーリマン	普通	しのせんこく
アーロン	稀有	まさむねげんかいとっぱ
イフリート	稀有	しゃくねつのおう
ヴァニラ	普通	ねむりひめ
ウォーリア オブ ライト	普通	まじめか!
エアリス	普通	おはないちギル
エクスデス	普通	むがだいすき
エクスデス	稀有	カメエエエッー!
エッジ	普通	ふくめんおうじ
エドガー	普通	マシーナリー
エンキドゥ	普通	ゼザといっきうち
エーコ	稀有	おませなしょうかんし
オズマ	普通	カラフルボール
オニオンナイト	普通	ネギぼうず
オメガ	普通	ようしゃなし
オルトロス	普通	オルちゃん
オーディン	稀有	パカラッパカラッ
オーファン	稀有	こころないさばき
カイナッツォ	稀有	ふゆのウィナッツォ
カイン	普通	かぶとのしたはきんぱつ
カラバババ	普通	カラババ
ガラフ	稀有	あかつきのよんせんし
ガラフ	普通	きおくそうしつ
キアラン	普通	ミルラのしずく
キャプテン	稀有	きさまらはんらんぐんだな!
キングベヒーモス	普通	メテオカウンター
ギルガメッシュ	普通	げんじのこて
クアール	普通	ブラスター
クラウド	稀有	きょうみないね
クラウド	普通	チョコボあたま
グリーンドラゴン	普通	どくガス
こうてい	普通	ウボァー
ゴルベーザ	稀有	いいですとも!
サイファー	稀有	ざんてつけんがえし
サイファー	普通	まじょのペット
サハギン	普通	ギョギョ!
サボテンダー	普通	こうげきあたらない
サンドウォーム	普通	すいこむ
ザックス	稀有	こいぬのザックス
ザッシュ	普通	ベンジャミン
シド	普通	たくさんいる
シド	稀有	ときのはぐるま
シャントット	稀有	れんぽうのくろいあくま
シヴァ	稀有	クールビューティ
ジェクト	稀有	ぶきようなおとうさん
ジャボテンダー	稀有	すってんころりん
スカルミリョーネ	稀有	はるのスプリミリョーネ
スコール	普通	ここうのせんし
スコール	稀有	でんせつのシード
スノウ	普通	セラにくびったけ
ズー	普通	きょだいなとり
せきぞう	普通	えーぴーぴーかせぎ
セシル	普通	かばうのがとくい
セフィロス	普通	やくそくのち
セラ	普通	ぶきはモーグリ
セリス	普通	まふうけん
セーラ姫	普通	はかなげびじょ
ゼロムス	稀有	ブラックホール
ダイヤウエポン	普通	ライジングサン
ティナ	普通	あいってなに?
ティファ	普通	こぶしがぶき
ティファ 2nd ver	普通	セブンスヘブン
ティーダ	稀有	ザナルカンド エイブス
テュポーン	普通	はないき
デスゲイズ	普通	とつぜんくるよ
デスペラード カオス	稀有	しんのこんとん
デスペラード カオス	普通	デカオ
トランス・クジャ	普通	フレアスター
トンベリ	普通	じりじりせまる
トンベリキング	稀有	ロイヤルクラウン
ノエル	普通	みんながいきているみらい
ノエル	稀有	こうぶつはアダマンタイマイ
バッツ	普通	ほしみっつ!
バハムート	稀有	しょうかんじゅうだいひょう
バハムート	普通	りゅうおう
バルバリシア	稀有	あきのフォーリシア
バルフレア	普通	しゅじんこう
バレット	普通	マリンいのち
パイン	普通	パたんとう
ヒルギガース	普通	パンちら
ファリス	普通	ドレスもにあう
フラン	普通	さんしまいのじじょ
フリオニール	普通	タダだし!
ベヒーモス	普通	じょうれん
ホープ	普通	おあいこです!
ボム	普通	ぼっかーん!
ボムキング	普通	ぼっっっっっかーん! ! !
マキナ	普通	ネジネジにとうりゅう
マジックポット	普通	なかみはないしょ
マジックポット	稀有	エリクサーちょうだい!
ミンウ	普通	ミシディア
ムーバー	普通	デルタアタック
モルボル	普通	ぱんのうやくもった?
モルボルグレート	普通	クサさばいぞう
ヤ・シュトラ	普通	あかつきのけつめい
ユウナ	稀有	ちちおやゆずり
ユウナ 2nd ver	普通	ユウナん
ライトニング	普通	だれがねえさんだ
ライトニング	稀有	エクレールフアロン
ライトニング 2nd ver	普通	きゅうさいしゃ
ラグナ	普通	おとなのみりき
ラミア	普通	ゆうわく
ラムウ	稀有	らいてい
ラムザ	普通	アルマ! !
リッチ	普通	つちのカオス
リディア	普通	よわむし!
リュック	普通	りたんとう
ルビカンテ	稀有	なつのサマカンテ
レナ	普通	ぱぷぱぷぷウ
レノ	稀有	タークス
レム	普通	ケホケホッ
ロック	普通	ふなよいげろげろ
永远の暗	普通	しんのラスボス
神龙	普通	おたから? !
黑のワルツ3号	稀有	ヒギュッ
重攻击骑マナスヴィン	稀有	チュートリアル
圣天使アルテマ	稀有	アジョラさんだいかいてん
铁巨人	普通	グランドソード
魔女イデア	普通	ままませんせい
魔女イデア	稀有	シードだいきらい
魔导アーマー	普通	バックアタック

道具

在不同的节奏游戏里，获得道具的方式各不相同。在FMS中为图中遭遇莫古利、末尾处遭遇同伴和胖陆行鸟时赠送；BMS中为偷窃或打倒敌人后掉落；EMS中为以Critical击中闪耀音符获得。在混沌地图打倒BOSS也会获得宝箱作为额外奖励。在游戏中使用道具会获得事半功倍的效果，而且本作新增了在混沌地图里使用的道具，使得玩家在混沌地图中的探索更加便利。



全道具效果

回复类

道具名称	效果解析
ポ–ション	HP低于20%时发动，HP回复30%
ハイポ–ション	HP低于15%时发动，HP回复50%
エクスポ–ション	HP低于10%时发动，HP回复70%
エリクサ–	HP低于10%时发动，HP完全回复
フェニックスの尾	HP为0时发动，HP回复30%
フェニックスの羽	HP为0时发动，HP完全回复

节奏游戏开始或结束时使用类

道具名称	效果解析
ひかりのカ–テン	队伍受到的伤害减少15%，效果持续到节奏游戏结束
英雄の药	队伍受到的伤害减少30%，效果持续到节奏游戏结束
モグのお守り	概率类技能增加50%发动概率
リボン	大幅增加稀有物品获得概率
きょじんのくすり	全员HP上限增加15%
バッカスのさけ	全员力量增加15%
けんじゃのちえ	全员魔力增加15%
エルメスの靴	全员速度增加15%
プロテスドリンク	全员体力增加15%
せいじゃのこころ	全员精神增加15%
グロウエッグ	结算画面时使用，全员获得经验增加（2倍）
ミラテテ样言行录	结算画面时使用，全员获得经验大幅增加（6倍）
モルルのお守り	节奏游戏结束后获得的道具全部为未获得过的卡片

BMS类

道具名称	效果解析
ラムウの魔石	进入特征区域时发动，若召唤成功，召唤兽为ラムウ
シヴァの魔石	进入特征区域时发动，若召唤成功，召唤兽为シヴァ
イフリ–トの魔石	进入特征区域时发动，若召唤成功，召唤兽为イフリ–ト
オ–ディンの魔石	进入特征区域时发动，若召唤成功，召唤兽为オ–ディン
バハム–トの魔石	进入特征区域时发动，若召唤成功，召唤兽为バハム–ト
ナイツオブラウンドの魔石	进入特征区域时发动，若召唤成功，召唤兽为ナイツオブラウンド

道具名称	效果解析
魔法のランプ	进入特征区域时发动，即便召唤失败，也必会出现召唤兽
しゅりけん	怪物体力一半以下时发动，给予怪物轻微伤害
ふうましゅりけん	怪物体力一半以下时发动，给予怪物轻伤害
なんきょくのかぜ	怪物体力1/3以下时发动，给予怪物中等伤害
ボムのかけら	怪物体力一半以下时发动，给予怪物高伤害
ゼウスのいかり	怪物体力3/4以下时发动，给予怪物极高伤害
盗贼の小手	在技能ぬすむ发动前先行发动，ぬすむ必定成功

FMS类

道具名称	效果解析
タンタルの野菜	进入特征区域时发动，若呼叫陆行鸟成功，则必定出现黑色陆行鸟（一般）
ギサ–ルの野菜	进入特征区域时发动，若呼叫陆行鸟成功，则必定出现黄色陆行鸟（快速）
シルキスの野菜	进入特征区域时发动，若呼叫陆行鸟成功，则必定出现白色陆行鸟（最快速）

EMS类

道具名称	效果解析
ペンダント	进入特征区域时发动，必定进入附加影像

书籍类

※所有技能书籍技能均由队长在完成曲目后习得。

道具名称	效果解析
ケアルガの书	学会技能ケアルガ
初级いのりの书	学会技能いのり（Lv.1）
中级いのりの书	学会技能いのり（Lv.2）
上级いのりの书	学会技能いのり（Lv.3）
初级がまんの书	学会技能がまん（Lv.1）
中级がまんの书	学会技能がまん（Lv.2）
上级がまんの书	学会技能がまん（Lv.3）
おもいだすの书	学会技能おもいだす
初级EXPアップの书	学会技能EXPアップ（Lv.1）
中级EXPアップの书	学会技能EXPアップ（Lv.2）
上级EXPアップの书	学会技能EXPアップ（Lv.3）
EXP集中の书	学会技能EXP集中
トレジャ–ハンタ–の书	学会技能トレジャ–ハンタ–（Lv.1）
ぜになげの书	学会技能ぜになげ
レベル5フレアの书	学会技能レベル5フレア

道具名称	效果解析
ぬすむの书	学会技能ぬすむ（Lv.1）
サイトロの书	学会技能サイトロ（Lv.1）
ダッシュの书	学会技能ダッシュ（Lv.1）
初级まもりのうたの书	学会技能まもりのうた（Lv.1）
中级まもりのうたの书	学会技能まもりのうた（Lv.2）
上级まもりのうたの书	学会技能まもりのうた（Lv.3）
メテオの书	学会技能メテオ
ジハ−ドの书	学会技能ジハ−ド
おどかすの书	学会技能おどかす
チョコケアルの书	学会技能チョコケアル
初级バ−サクの书	学会技能バ−サク（Lv.1）
中级バ−サクの书	学会技能バ−サク（Lv.2）
上级バ−サクの书	学会技能バ−サク（Lv.3）
アルテマの书	学会技能アルテマ
初级うそなきの书	学会技能うそなき（Lv.1）
中级うそなきの书	学会技能うそなき（Lv.2）
上级うそなきの书	学会技能うそなき（Lv.3）
初级ライブラの书	学会技能ライブラ（Lv.1）
中级ライブラの书	学会技能ライブラ（Lv.2）
上级ライブラの书	学会技能ライブラ（Lv.3）

地图类

※只能在任务组曲模式中的大地图上使用。

道具名称	效果解析
ギサ−ルの笛	下一关FMS中一定会出现胖陆行鸟，不过每个混沌地图只能使用一次
アラ−ム	下一关BMS中一定会出现凶恶的怪物，不过每个混沌地图只能使用一次
こびとのパン	可以了解下一关谱面的详细情报，包括乐曲名和谱面的难度
テレポスト−ン	可以不玩下一关的乐曲并移动到下一关的格子上，但在有路线分歧时无法使用
テント	在帐篷里进行休息，HP完全回复，经过天数会增加一天
ジュエルリング	下一关中将有机会得到水晶碎片
ラッキ−スフィア	下一关谱面难度下降一个等级
胜负师の魂	下一关乐曲随机变更
レベルダウンの实	击败当前混沌地图的最终BOSS后会获得Lv1的混沌地图
スケ−プゴ−ト	GAME OVER时完全回复HP并回到本关开始之前所在的格子



技能可以帮助玩家更容易地完成乐曲以及获得更多的奖励。每名角色最多可以装备4个技能，每装备一个技能都会消耗CP，所有的角色的满级CP上限均为50。如想增加CP上限，可以在角色满级后选择“レベル初期化”，该角色的CP上限就会增加，并在保留所有利用收集卡片强化的数值的情况下降为1级。



如果一名角色的多个技能同时满足发动条件，那么将会按照技能栏从上往下的顺序依次发动；如果队伍中多名角色的技能同时满足发动条件，那么将会按照队伍队员从左至右的顺序依次发动。所以在装备技能时要充分考虑到这一点，安排好技能的发动顺序（例如把降低怪物防御的技能放在我方队伍攻击类的技能前面）。

全技能解析

条件发动系技能

物理攻击系（只能在BMS中发动）

技能名称	所需CP	类别	发动条件	技能效果
ためる(Lv1)	4	物理	持续音符Good或以上判定13回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
ためる(Lv2)	9	物理	持续音符Good或以上判定13回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
ためる(Lv3)	15	物理	持续音符Good或以上判定13回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
格斗(Lv1)	9	物理	乐曲进行到2/5	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
格斗(Lv2)	13	物理	乐曲进行到3/5	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
格斗(Lv3)	17	物理	乐曲进行到4/5	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
气孔弹(Lv1)	5	物理	乐曲进行到1/8	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
气孔弹(Lv2)	10	物理	乐曲进行到1/8	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
气孔弹(Lv3)	15	物理	乐曲进行到1/8	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
カウンタ−(Lv1)	5	物理	音符Miss判定3回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
カウンタ−(Lv2)	10	物理	音符Miss判定3回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
カウンタ−(Lv3)	16	物理	音符Miss判定3回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
ぜになげ	10	物理	第二只怪物登场时	给予敌方与目前分数相对应的伤害，分数减少
ついかぎり	15	物理	条件发动系技能发动3回	给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
にんじゅつ	18	物理	BOSS级别怪物出现时	オニオンナイト专用，给予敌方与自身速度数值相对应的伤害

技能名称	所需CP	类别	发动条件	技能效果
ダブルフェイズ	18	物理	BOSS级别怪物出现时	セシル专用，给予敌方与自身魔力数值相对应的伤害
プライドオブドラグ–ン	18	物理	BOSS级别怪物出现时	カイン专用，给予敌方与自身力量、速度数值以及等级相对应的伤害
魔法剑二刀流みだれうち	18	物理	BOSS级别怪物出现时	バッツ专用，给予敌方与自身力量、魔力、运气数值相对应的伤害
超究武神霸斩	18	物理	BOSS级别怪物出现时	クラウド专用，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害
エンドオブハ–ト	18	物理	BOSS级别怪物出现时	スコ–ル专用，给予敌方与自身力量、速度、运气数值相对应的伤害
デスペラ–ド	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ラグナ专用，给予敌方与自身力量、体力数值相对应的伤害
グランドリ–サル	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ジタン专用，给予敌方与自身力量数值以及等级相对应的伤害
キング・オブ・ザ・ブリッツ	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ジェクト专用，给予敌方与自身力量、精神数值相对应的伤害
てなげばくだん	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ザッシュ专用，给予敌方与自身力量、运气数值相对应的伤害
无双稻妻突き	18	物理	BOSS级别怪物出现时	アグリアス专用，给予敌方与自身力量、精神数值以及等级相对应的伤害
クイックトリガ–	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ユウナ 2nd ver专用，给予敌方与自身力量、速度、运气数值相对应的伤害
ダンシングソ–ド	18	物理	BOSS级别怪物出现时	パイン专用，给予敌方与自身力量、速度、体力数值相对应的伤害
ファイナルヘヴン	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ティファ 2nd ver专用，给予敌方与自身力量、精神数值相对应的伤害
究级の混沌	18	物理	BOSS级别怪物出现时	カオス专用，给予敌方与自身力量、魔力数值相对应的伤害
シ–ンドライブ	18	物理	BOSS级别怪物出现时	ライトニング 2nd ver专用，给予敌方与自身力量、速度、体力数值相对应的伤害

魔法攻击系（只能在BMS中发动）

技能名称	所需CP	类别	发动条件	技能效果
ファイア	7	魔法	点击音符Good或以上判定30回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
ファイラ	14	魔法	点击音符Good或以上判定34回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
ファイガ	25	魔法	点击音符Good或以上判定38回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
ブリサド	7	魔法	持续音符Good或以上判定12回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
ブリザラ	14	魔法	持续音符Good或以上判定16回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
ブリザガ	25	魔法	持续音符Good或以上判定20回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
サンダ–	7	魔法	滑动音符Good或以上判定20回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
サンダラ	14	魔法	滑动音符Good或以上判定24回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
サンダガ	25	魔法	滑动音符Good或以上判定28回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
エアロ	7	魔法	点击或滑动音符Good或以上判定100回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
エアロラ	14	魔法	点击或滑动音符Good或以上判定125回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
エアロガ	25	魔法	点击或滑动音符Good或以上判定150回	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
トルネド	20	魔法	连击数达到20	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果极强
グラビデ	19	魔法	连击数达到35	给予敌方与其所剩体力值一半的伤害
ホ–リ–	25	魔法	连击数达到40	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果极强
ジハ–ド	17	魔法	连击数达到50	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果极强，但是队伍的HP会降低30%
メテオ	28	魔法	连击数达到60	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果极强
レベル5フレア	32	魔法	连击数达到55	给予敌方与其总体力值一半的伤害
アルテマ	30	魔法	BOSS级别怪物出现时	给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果极强
ミラ–ジュダイブ	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	ロック专用，给予敌方与自身魔力、速度数值相对应的伤害
ウィッシュスタ–	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	リノア专用，给予敌方与自身魔力、速度数值相对应的伤害
异界送り	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	ユウナ专用，给予敌方与自身魔力、精神数值相对应的伤害
メルトクリムゾン	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	ヴァン专用，给予敌方与自身力量、魔力数值以及等级相对应的伤害
古代魔法	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	シャントット专用，给予敌方与自身魔力数值以及等级相对应的伤害
五つの辉き	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	プリッシュ专用，给予敌方与自身魔力、速度、精神数值相对应的伤害
ヴァジュラ	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	リュック 2nd ver专用，给予敌方与自身魔力、体力数值相对应的伤害
ソウルショット	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	キアラン专用，给予敌方与自身体力、精神数值相对应的伤害
メテオショット	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	ザックス专用，给予敌方与自身魔力数值相对应的伤害
调和の力	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	コスモス专用，给予敌方与自身运气、精神数值相对应的伤害
キャノンレ–ザ–	18	魔法	BOSS级别怪物出现时	エ–ス专用，给予敌方与自身魔力、精神数值以及等级相对应的伤害

回复系（除特殊说明外，在任何种类谱面中都可以发动）

技能名称	所需CP	类别	发动条件	技能效果
いのり(Lv1)	10	确率	乐曲进行到1/2	50%概率回复30%HP
いのり(Lv2)	18	确率	乐曲进行到3/4	60%概率回复50%HP
いのり(Lv3)	27	确率	乐曲进行到4/5	70%概率回复70%HP
チャクラ(Lv1)	5	特殊	乐曲进行到1/2	回复7%HP
チャクラ(Lv2)	9	特殊	乐曲进行到1/2	回复12%HP
チャクラ(Lv3)	13	特殊	乐曲进行到1/2	回复18%HP
ケアル	5	魔法	HP 75%以下	回复10%HP
ケアルラ	10	魔法	HP 65%以下	回复20%HP
ケアルガ	20	魔法	HP 50%以下	回复40%HP
フルケア	50	魔法	HP 10%以下	回复90%HP
オ–トポ–ション	15	特殊	HP 50%以下	使用未装备在道具栏的ポ–ション回复30%HP
ブラッドウエポン	18	特殊	连击数达到50	フリオニ–ル专用，BMS中装备该技能的角色的轨道上的音符达成Good以上判定时回复少量HP，效果极强
大いなる福音	25	魔法	BOSS级别怪物出现时	エアリス专用，BMS中回复90%HP

辅助系（除特殊说明外，在任何种类谱面中都可以发动）

技能名称	所需CP	类别	发动条件	技能效果
はげます(Lv1)	8	特殊	HP 25%以下	队伍全员力量数值增加32
はげます(Lv2)	10	特殊	HP 20%以下	队伍全员力量数值增加50
はげます(Lv3)	12	特殊	HP 15%以下	队伍全员力量数值增加72
バ–サク(Lv1)	5	增强	乐曲进行到1/4	力量数值增加50，但是发动者在之后无法再发动其他技能
バ–サク(Lv2)	10	增强	乐曲进行到1/4	力量数值增加100，但是发动者在之后无法再发动其他技能
バ–サク(Lv3)	15	增强	乐曲进行到1/4	力量数值增加150，但是发动者在之后无法再发动其他技能
プロテス(Lv1)	10	魔法	HP 80%以下	队伍受到的伤害减轻，效果弱
プロテス(Lv2)	15	魔法	HP 65%以下	队伍受到的伤害减轻，效果中
プロテス(Lv3)	20	魔法	HP 50%以下	队伍受到的伤害减轻，效果强
ぶんしん(Lv1)	3	确率	音符判定Bad或以下	20%概率回避伤害
ぶんしん(Lv2)	5	确率	音符判定Bad或以下	50%概率回避伤害
ぶんしん(Lv3)	7	确率	音符判定Bad或以下	80%概率回避伤害
インビジ(Lv1)	6	魔法	HP 55%以下	伤害回避几率增加2%
インビジ(Lv2)	9	魔法	HP 50%以下	伤害回避几率增加4%
インビジ(Lv3)	12	魔法	HP 45%以下	伤害回避几率增加6%
ブリンク(Lv1)	5	特殊	音符判定Bad或以下	必定会回避伤害，最多1次
ブリンク(Lv2)	10	特殊	音符判定Bad或以下	必定会回避伤害，最多2次
ブリンク(Lv3)	15	特殊	音符判定Bad或以下	必定会回避伤害，最多3次
おうえん(Lv1)	8	特殊	召唤成功时	召唤兽的攻击力上升，效果弱
おうえん(Lv2)	14	特殊	召唤成功时	召唤兽的攻击力上升，效果中
おうえん(Lv3)	20	特殊	召唤成功时	召唤兽的攻击力上升，效果强
うそなき(Lv1)	4	特殊	BOSS级别怪物出现时	怪物的物理和魔法防御力下降，效果弱
うそなき(Lv2)	14	特殊	BOSS级别怪物出现时	怪物的物理和魔法防御力下降，效果中
うそなき(Lv3)	24	特殊	BOSS级别怪物出现时	怪物的物理和魔法防御力下降，效果强
ウエポンブレイク(Lv1)	3	特殊	第二只怪物出现时	怪物的物理攻击力下降，效果弱
ウエポンブレイク(Lv2)	6	特殊	第三指怪物出现时	怪物的物理攻击力下降，效果中
ウエポンブレイク(Lv3)	10	特殊	BOSS级别怪物出现时	怪物的物理攻击力下降，效果强
ア–マ–ブレイク(Lv1)	2	特殊	第二只怪物出现时	怪物的物理防御力下降，效果弱
ア–マ–ブレイク(Lv2)	7	特殊	第三只怪物出现时	怪物的物理防御力下降，效果中
ア–マ–ブレイク(Lv3)	12	特殊	BOSS级别怪物出现时	怪物的物理防御力下降，效果强
クラスチェンジ	18	特殊	连击数达到70	队伍受到的伤害降低，效果极强
トランス	18	特殊	连击数达到30	魔法类的技能效果增强3倍，只适用于发动该技能的角色

FMS系

技能名称	所需CP	类别	发动条件	技能效果
ヘイスト(Lv1)	6	魔法	达到最大速度时	移动距离小幅增加
ヘイスト(Lv2)	11	魔法	达到最大速度时	移动距离中幅增加
ヘイスト(Lv3)	17	魔法	达到最大速度时	移动距离大幅增加
罠发见(Lv1)	2	确率	音符Bad判定或以下	25%几率回避伤害并维持速度
罠发见(Lv2)	3	确率	音符Bad判定或以下	55%几率回避伤害并维持速度
罠发见(Lv3)	4	确率	音符Bad判定或以下	85%几率回避伤害并维持速度
けいかい	4	特殊	受到伤害使行进角色变更时	不会变更角色
ダッシュ(Lv1)	8	特殊	音符Good或以上判定50回	角色行进速度变快，效果弱
ダッシュ(Lv2)	12	特殊	音符Good或以上判定50回	角色行进速度变快，效果中
ダッシュ(Lv3)	16	特殊	音符Good或以上判定50回	角色行进速度变快，效果强
チョコケアル	2	特殊	骑乘陆行鸟时	回复10%HP
あやす	7	特殊	开始骑乘陆行鸟时	会出现更好的陆行鸟
なだめる	6	特殊	骑乘陆行鸟时音符Bad或以下判定	回避伤害并维持速度
ほんきだせ(Lv1)	10	确率	骑乘陆行鸟时音符Bad或以下判定	30%概率陆行鸟的行进速度变为最大速度
ほんきだせ(Lv2)	15	确率	骑乘陆行鸟时音符Bad或以下判定	60%几率概率陆行鸟的行进速度变为最大速度
ほんきだせ(Lv3)	20	确率	骑乘陆行鸟时音符Bad或以下判定	90%几率概率陆行鸟的行进速度变为最大速度

其他系

技能名称	所需CP	类别	发动条件	技能效果
がまん(Lv1)	3	确率	HP为0时	75%几率以1%的HP生存
がまん(Lv2)	5	确率	HP为0时	85%几率以1%的HP生存
がまん(Lv3)	7	确率	HP为0时	95%几率以1%的HP生存
ぬすむ(Lv1)	16	确率	击倒怪物时	10%概率获得怪物所持的物品
ぬすむ(Lv2)	30	确率	击倒怪物时	20%概率获得怪物所持的物品
ぬすむ(Lv3)	24	确率	击倒怪物时	30%概率获得怪物所持的物品
EXPアップ(Lv1)	15	特殊	完成谱面时	装备该技能的角色获得1.2倍经验
EXPアップ(Lv2)	20	特殊	完成谱面时	装备该技能的角色获得1.4倍经验
EXPアップ(Lv3)	25	特殊	完成谱面时	装备该技能的角色获得1.6倍经验
ライブラ(Lv1)	20	特殊	混沌地图探索完成时	获得混沌地图后，怪物物品掉落栏的详细情报会随机解开一个
ライブラ(Lv2)	15	特殊	混沌地图中完成一关时	随机解开下一关的乐曲详细情报
ライブラ(Lv3)	10	特殊	混沌地图中完成一关时	获得混沌地图后，怪物物品掉落栏的详细情报会随机解开两个
おもいだす	8	特殊	乐曲进行到一半时	随机发动一个魔法类技能的效果
おどかす	6	特殊	第二只怪物登场时	登场的怪物会逃走，下一个怪物会登场
ものまね	8	特殊	音符Good或以上判定125回	发动与之前的条件发动系技能相同的效果，但是有几率发动的技能不会触发该效果

增强系

技能名称	所需CP	类别	技能效果
HPアップ(Lv1)	4	增强	HP数值增加800
HPアップ(Lv2)	8	增强	HP数值增加1600
HPアップ(Lv3)	14	增强	HP数值增加2400
ちからアップ(Lv1)	5	增强	力量数值增加25
ちからアップ(Lv2)	10	增强	力量数值40、速度数值减少30
ちからアップ(Lv3)	16	增强	力量数值70、速度数值减少60
まりょくアップ(Lv1)	4	增强	魔力数值增加20
まりょくアップ(Lv2)	8	增强	魔力数值增加40、力量数值减少20
まりょくアップ(Lv3)	14	增强	魔力数值增加60、力量数值减少30
すばやさアップ(Lv1)	4	增强	速度数值增加40
すばやさアップ(Lv2)	8	增强	速度数值增加70、力量数值减少30
すばやさアップ(Lv3)	14	增强	速度数值增加100、力量数值减少40
うんアップ(Lv1)	5	增强	运气数值增加50、HP数值减少500
うんアップ(Lv2)	10	增强	运气数值增加80、HP数值减少1000
うんアップ(Lv3)	15	增强	运气数值增加110、HP数值减少1500
たいりょくアップ(Lv1)	4	增强	体力数值增加40
たいりょくアップ(Lv2)	8	增强	体力数值增加80
たいりょくアップ(Lv3)	14	增强	体力数值增加140
せいしんアップ(Lv1)	4	增强	精神数值增加40
せいしんアップ(Lv2)	8	增强	精神数值增加80
せいしんアップ(Lv3)	14	增强	精神数值增加140
风のラプソディ(Lv1)	5	增强	速度数值增加20，并且在FMS中运气数值增加40
风のラプソディ(Lv2)	10	增强	速度数值增加30，并且在FMS中运气数值增加45
风のラプソディ(Lv3)	16	增强	速度数值增加40，并且在FMS中运气数值增加60
大地のブル–ス(Lv1)	5	增强	速度数值增加20，并且在BMS中运气数值增加40
大地のブル–ス(Lv2)	10	增强	速度数值增加30，并且在BMS中运气数值增加45
大地のブル–ス(Lv3)	16	增强	速度数值增加40，并且在BMS中运气数值增加60
森のノクタ–ン(Lv1)	5	增强	速度数值增加20，并且在EMS中运气数值增加40
森のノクタ–ン(Lv2)	10	增强	速度数值增加30，并且在EMS中运气数值增加45
森のノクタ–ン(Lv3)	16	增强	速度数值增加40，并且在EMS中运气数值增加60
すてみ(Lv1)	5	增强	力量数值增加45、HP数值减少500
すてみ(Lv2)	10	增强	力量数值增加70、HP数值减少750
すてみ(Lv3)	16	增强	力量数值增加140、HP数值减少1200
あんこく(Lv1)	2	增强	力量增加50、队伍全员受到的伤害增加，效果微弱
あんこく(Lv2)	4	增强	力量增加90、队伍全员受到的伤害增加，效果弱
あんこく(Lv3)	6	增强	力量增加150、队伍全员受到的伤害增加，效果中
つよがる	15	增强	魔法类的技能效果变为1.5倍，只限发动该技能的角色
ちからのうた(Lv1)	7	歌	队伍全员力量数值增加15
ちからのうた(Lv2)	10	歌	队伍全员力量数值增加20
ちからのうた(Lv3)	15	歌	队伍全员力量数值增加30
まりょくのうた(Lv1)	7	歌	队伍全员魔力数值增加15
まりょくのうた(Lv2)	10	歌	队伍全员魔力数值增加20
まりょくのうた(Lv3)	15	歌	队伍全员魔力数值增加30
すばやさのうた(Lv1)	7	歌	队伍全员速度数值增加10
すばやさのうた(Lv2)	10	歌	队伍全员速度数值增加15
すばやさのうた(Lv3)	15	歌	队伍全员速度数值增加25
うんのうた(Lv1)	7	歌	队伍全员运气数值增加15
うんのうた(Lv2)	10	歌	队伍全员运气数值增加20
うんのうた(Lv3)	15	歌	队伍全员运气数值增加30

技能名称	所需CP	类别	技能效果
たいりょくのうた(Lv1)	7	歌	队伍全员体力数值增加15
たいりょくのうた(Lv2)	10	歌	队伍全员体力数值增加25
たいりょくのうた(Lv3)	15	歌	队伍全员体力数值增加40
せいしんのうた(Lv1)	7	歌	队伍全员精神数值增加15
せいしんのうた(Lv2)	10	歌	队伍全员精神数值增加25
せいしんのうた(Lv3)	15	歌	队伍全员精神数值增加40
えいゆうのうた(Lv1)	18	歌	队伍全员全部数值增加6
えいゆうのうた(Lv2)	26	歌	队伍全员全部数值增加9
えいゆうのうた(Lv3)	35	歌	队伍全员全部数值增加12
さけぶ	20	歌	ラムザ专用，力量、魔力、速度数值增加50
オメガウエポン	20	增强	ライトニング专用，力量、魔力数值增加75

回复系

技能名称	所需CP	类别	技能效果
いやしのうた(Lv1)	10	歌	HP一直缓缓回复，效果弱
いやしのうた(Lv2)	22	歌	HP一直缓缓回复，效果中
いやしのうた(Lv3)	30	歌	HP一直缓缓回复，效果强
りゅうけん(Lv1)	8	特殊	BMS中一直发动，装备该技能的角色的轨道上的音符Good或以上判定会少量回复HP，效果弱
りゅうけん(Lv2)	14	特殊	BMS中一直发动，装备该技能的角色的轨道上的音符Good或以上判定会少量回复HP，效果中
りゅうけん(Lv3)	20	特殊	BMS中一直发动，装备该技能的角色的轨道上的音符Good或以上判定会少量回复HP，效果强
リジエネ(Lv1)	12	魔法	音符Good或以上判定会少量回复HP，效果弱
リジエネ(Lv2)	18	魔法	音符Good或以上判定会少量回复HP，效果中
リジエネ(Lv3)	30	魔法	音符Good或以上判定会少量回复HP，效果强
歩くとHP回复	13	特殊	FMS中音符Good或以上判定会少量回复HP，效果中

报酬系

技能名称	所需CP	类别	技能效果
サイトロ(Lv1)	16	特殊	莫古利遭遇率增加7%、胖陆行鸟遭遇率增加7%
サイトロ(Lv2)	24	特殊	莫古利遭遇率增加15%、胖陆行鸟遭遇率增加15%
サイトロ(Lv3)	34	特殊	莫古利遭遇率增加25%、胖陆行鸟遭遇率增加25%
トレジャ–ハンタ–(Lv1)	12	特殊	容易得到稀有物品，效果微弱
トレジャ–ハンタ–(Lv2)	16	特殊	容易得到稀有物品，效果弱
トレジャ–ハンタ–(Lv3)	20	特殊	容易得到稀有物品，效果中

其他系

技能名称	所需CP	类别	技能效果
シエル(Lv1)	8	特殊	魔法类怪物对玩家造成的伤害减轻，效果弱
シエル(Lv2)	13	特殊	魔法类怪物对玩家造成的伤害减轻，效果中
シエル(Lv3)	23	特殊	魔法类怪物对玩家造成的伤害减轻，效果强
まもりのうた(Lv1)	10	歌	队伍受到的伤害减轻，效果微弱
まもりのうた(Lv2)	15	歌	队伍受到的伤害减轻，效果弱
まもりのうた(Lv3)	30	歌	队伍受到的伤害减轻，效果中
マイティガ–ド	40	魔法	队伍受到的伤害减轻，效果强
れんぞくま	22	特殊	魔法类技能的发动效果变为2倍，只限发动该技能的角色
フエイス	20	特殊	魔法类技能的发动效果变为1.2倍，队伍全员都适用
ソウルボイス	25	特殊	歌类技能的发动效果变为2倍，只限发动该技能的角色
アイテムの知识	14	特殊	HP回复系的道具效果变为2倍

角色养成

卡片强化

在队伍编成里选择卡片强化（コレカクリスタリウム）可消耗已获得的收集卡片来对角色的各方面数据进行进一步强化。使用不同组合的卡片可以对强化的成功率和Critical率进行加成补正。卡片稀有度越高，增加的数值就越多。每次最多可以同时选择8张卡片对角色进行强化。同一张卡、同名称卡片以及同种稀有度都会对成功率和Critical率进行补正，效果由高到低。



等级初始化

角色达到Lv99后可以通过等级初始化（レベル初期化）来进一步强化该名角色。选择该选项后，角色的等级会降到Lv1，角色数据、CP和技能都会回到Lv1时的状态，但角色的CP上限会增加（具体增加数值见下表），通过收集卡片强化的数值会保留，通过技能书学到的技能也会继承。

初始化回数	1	2	3	4	5	6
增加CP	10	8	8	6	6	4

推荐的养成方法

选择一名能力比较出众的角色作为主轴角色进行培养，不断用收集卡片对其进行强化，习得EXP上升技能，到达Lv99后便初始化以增加CP上限。之后用该名角色作为队长来分批次培养其他三名队员即可。





玩后感

与前作相比，本作拥有更多的乐曲等待玩家聆听，更加丰富的游戏系统等待玩家体验，更加复杂的要素等待玩家探索。“《最终幻想》系列”音乐一贯的高素质结合着本作丰富多彩的RPG式收集玩法体现了制作方的别具匠心和制作诚意。无论是“《最终幻想》系列”粉丝、音乐游戏爱好者还是收集控玩家都会从本游戏中找到属于自己的乐趣。



你好，我是野原新之助，是个有点害羞的5岁小孩。这一次我的任务是要在游戏里拯救电影世界！听大姐姐们说电影世界的重要胶片破了很多洞，而我身为被“传说中的场记板”选中的人，必须通过拍摄来让电影世界复原。诶嘿，不知道到时会不会有很多泳装大姐姐来片场参加拍摄呢，如果亲爱的娜娜子姐姐也能看到我当导演的英姿就好了！而且拍摄任务里会有很多剧场版的名场面，所以这也是一次重温经典的绝好机会啦！那么，废话不多说，就让我们赶快开拍吧！

文 库玛 美编 澄香

3DS 动作 ACT

蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スターズ!

BNGI	日版	2014年4月10日
1人	5119日元	对应邂逅通信

Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO

系统详解

游戏操作

按键	说明
十字键/滑杆	选择/移动
A	确定/对话/开始拍摄
B	返回/跳跃
X	进入下方画面操作
Y	发动导演技能
L/R	切换下屏画面
Start/Select	打开形形色色（いろいろ）画面

游戏内容

本作中小新的主要任务是开启各个拍摄所进行电影拍摄，与场景中的NPC对话解决其烦恼（おなやみ）委托，并在春日部町四处寻找收藏品。游戏的主线靠电影的拍摄推进，完成某些拍摄任务后还可获得特殊的导演感谢卡（カントクグラッチェカ－ド），装备这些卡片就可以在场景中使用特殊的技能；解决NPC们的烦恼不仅可以获得提升导演等级（カントクレベル）的导演点数（カントクポイント），有时也可开启新的拍摄所推动剧情的发展；收藏品的获取则需要打开分布在各个场景中的魔人壶，除了可以收集到21部剧场版中的经典道具外，通关后，小新还需要收集各种各样的电影票券（チケット）来开启追加的拍摄所。游戏没有通关的时间限制，因此玩家可以根据自己的步调来推动剧情的发展。

探险

游戏中还原了《蜡笔小新》中的各种经典场景，比如小新他们就读的幼儿园，平日大家经常一起玩耍的公园等等。在这些场景中不仅有拍摄所和形形色色的NPC，运用导演技能四处探索的话说不定会发现别有洞天的秘密场景哦！



▲地图（ちず）画面。装备了“カントクワ–プ”卡片后就可以自由地在已开启的场景之间进行瞬移。







▲点击地图中的拍摄所或烦恼任务委托人的图标都可以直接传送至目的地。



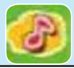


▲装备了“カントクオ–プン”卡片后就可以打开春日町中的魔人壶。

会话

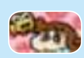
本作的一大亮点就是全角色语音，因此单单只是与春日町里的NPC们对话就已经如同观赏动画般妙趣横生。而有时场景中的NPC头上会出现对话框，与其对话就可以接受烦恼委托，在对话时要注意用红色字标出来的内容，这些都是解决烦恼委托的提示，例如需要找寻的其他NPC的名字或物品所在地点等。完成了烦恼委托后，就可以得到导演点数和开启新拍摄所等奖励。



对话框	说明
	表明此NPC有烦恼委托
	可得到解决烦恼委托的提示
	对话后就可以完成烦恼委托
	继续推进对话



▶日程（スケジュール）画面。接受的烦恼委托会在日程画面中显示出来。

日程图标	说明
	为了推进剧情必须解决的烦恼委托
	为了推进剧情必须解决的拍摄任务
	烦恼委托，将其解决后可挑战新的拍摄任务
	烦恼委托，将其解决后可获得导演点数
	烦恼委托，与其他玩家进行邂逅通信后会出现
	已解决的烦恼委托

电影拍摄（撮エイガ）

坐上拍摄所的导演椅就可以开始拍摄，游戏中的拍摄任务几乎全部是由21部《蜡笔小新》剧场版中的名场面而衍生出的小游戏。小游戏有三个难度等级，星数越高的表明游戏的难度越大。除此之外，一些游戏还带有特殊的完成条件，达成了此类条件的话就可以以“最佳镜头（ベストカット）”完成拍摄，并获得更多的导演点数的奖励。拍摄需要花费干劲（やる气），当日的干劲花费完后就无法再进行拍摄了，到了第二天干劲会完全回复。随着游戏的推进，除了白天的场景外还会解锁夜间场景，当日白天的干劲花费完了的话，夜间会略微回复一点，夜间的干劲也没了的话就表明当日的干劲全部耗尽，并自动切换到第二天。





游戏菜单

形形色色画面

カントクレベルアップ 导演升级

利用在游戏中收集到的导演点数，可以提升干劲、技能（スキル）和等级（ランク）这3方面的能力。干劲主要用于电影拍摄，根据拍摄内容难度的不同所消耗的干劲点数也不一样。干劲消耗完后游戏中的时间会在白天和夜晚之间进行切换，白天切换到夜晚时可回复少许干劲（装备了特定的导演感谢卡时除外），而从夜晚切换到白天时则会回复全部干劲。除此之外，食用在游戏中找到的巧克力饼干（チョコビ）也可以适



当回复干劲；而技能的点数越高，小新所能装备的导演技能就越多；等级的增加则可提升小新可挑战的小游戏的难度等级。不知道该怎么分配所获得的导演点数的话，可使用自动升级（オ−トレベルアップ）功能，选择开启（オン）后，系统就会自动分配升级点数。

カードセレクト 卡片选择

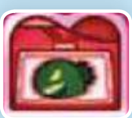
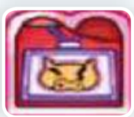


技能（スキル）画面，可查看目前装备了的导演感谢卡片，双击卡片图标可直接进入形形色色画面的卡片选择画面。



右上方显示了“推荐（オススメ）”时则为此时推荐装备的卡片。

卡片一览

图标	卡片名称	卡片说明	需完成的拍摄
	ヤル气プラス その1	获得额外的1点干劲	めざせテッペン！のぼりっこ
	カントクオ−プン	可打开放置在多个地方的布理布理魔人壶，获得里面的道具	おせおせ！魔人たいけつ！
	とくさつカントクパス	装备后可进入特摄摄影棚（とくさつスタジオ）	となえろ！タスケテケスタ
	スゲ−ナスゴイデス	清除路障	まきま～き！いのちのネジまわし
	カントクパス	装备后可进入室内摄影棚（しつないスタジオ）	みんなでつかめ！ひまわりキャッチ
	ぶりぶりカントクパス	装备后可进入布理布理摄影棚（ぶりぶりスタジオ）	たえろ！てんごくとじごく

蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星

图标	卡片名称	卡片说明	需完成的拍摄
	温泉パワ–	可以通过有水阻挡的场景	デカパワ–！とりしらべパラダイス
	オナラタ–ボ その1	可进行两连跳，并能与同类卡片实现累加	キャッチだ！アクションホバリング
	カントクヤクトク	与漂亮的大姐姐对话后可回复1点干劲	登れ！未来のランニング
	せんごくカントクパス	装备后可进入时代剧摄影棚（じだいげきスタジオ）	フルパワ–！ゴ–ルデンジャストミ–ト
	ヤル气プラス その2	获得额外的1点干劲	アセアセ！ボスさがし！
	カントクプロジェクタ–	在投影屏幕上打开通往前方的道路	ムチVS铳！せつなのガンマン胜负
	ちょ–オナラタ–ボ	可进行三连跳，并能与同类卡片实现累加	よけろ！ギリギリおいかけっこ
	ヤル气プラス その3	获得额外的1点干劲	とつげき！コンニャクだいらんせん

图标	卡片名称	卡片说明	需完成的拍摄
	ケツだけ星人	向下推动滑杆或按↓可让小新从狭窄的地方通过	ヒラヒラ！花散る夜のとうぼうげき
	カントクよふかし	时间从白天切换到夜晚时，小新的干劲全部回复	つっぱしれ！マツタGoGoGo！
	カントク直感	利用野性的直觉获知最佳镜头的达成条件	コソコソ…！せんにゅうSKBE基地
	カントクワ–プ	可传输到之前去过的地点	ピョンピョン！ヘッドジャンピング
	メガヘがデルジャンプ	食用メガヘがデルⅡ后可跳到极高的地方	食べろ！モグモグゴックン
	ヤル气プラス その4	获得额外的1点干劲	さけべ！おこたえビッグ・ホ–ン
	ヤル气プラス その5	获得额外的1点干劲	おいつけ！カザマファイティング
	オナラタ–ボ その2	可进行两连跳，并能与同类卡片实现累加	スカイスカイ！ひろしのファミリ–キャッチ

在此选项中玩家可以查看已获得的导演感谢卡片并进行装备。玩家可以在装备中（セットちゅう）一栏里选择要卸除的卡片，再在画面下方选择要装备的卡片，或是直接选择要装备的卡片替换装备栏中的卡片。



干劲回复

进入此菜单后，选择食用（たべる）可让小新吃掉1个在游戏中收集到的巧克力饼干，选择取消（やめとく）则返回上层画面。

时间切换



选择至白天（ひるへ）或至夜晚（よるへ）则可以自由切换白天和夜间的场景。两个时段的拍摄内容、NPC的烦恼委托等都会有所不同。



自宅菜单（おうちメニュー）



拍摄表

可按照剧场版的顺序选择已拍摄过的电影章节，继续点A键可以直接进入小游戏。



收藏

查看在游戏中收集到的收藏品。用A键选择收藏品后可在上屏画面查看详细说明。



角色表

显示在游戏中遇到过的角色，点击部分角色还可以听到他们在剧场版中的经典台词。



回忆剧场

再度观看游戏中发生过的剧情动画。



各种各样（あれこれ）菜单

邂逅通信（すれちがい通信）：只要玩家打开了游戏的邂逅通信功能并与拥有本作的其他玩家进行了邂逅通信的话，其他玩家就会在游戏中以邂逅对手（すれちがいライバル）的 身分出现，玩家可与其比拼电影拍摄的成绩。随着游戏的推进会在越来越多的地点出现邂逅对手。



▲各种各样菜单需要从标题画面（タイトル画面）中进入。



▲输入秘密指令就可以获得特殊奖励。

秘密指令（ひみつのコマンド）：输入特定的秘密指令就可在游戏中获得特别的奖励。本作目前公布的第一个秘密指令是“×B↑→R←R”，输入后就可以获得500的导演点数和隐藏奖杯。

追加内容（ついかコンテンツ）：追加内容可在e商店中下载，追加内容分为收费和免费两种。

流程攻略

如果只是单纯写出推进游戏主线的方法，那么本作的乐趣可以说是少了不少，毕竟对《蜡笔小新》来说，恶搞的剧情要素和有趣的人物互动是必不可少的。因此本次的流程攻略除了推进流程的要点外，也会包含详细的剧情描写，文中以小新口吻写就的部分就是小编结合了实际剧情的脑补内容，不想被剧透的玩家可以只看用重点标示出的攻略要点即可。另外，流程中提到的小游戏的具体玩法请参考后文的“拍摄任务”，烦恼委托的具体解决方法也请参考后文的“烦恼委托”，并且由于玩家可以自行决定游戏中白天与夜晚之间的切换，游戏也没有强制规定完成烦恼委托的先后顺序，因此此处的流程攻略只是一个参考，玩家也可以按自己的步调推进流程。那么接下来就让我们一起进入小新英勇拯救电影世界的全新大冒险吧！



今天天气好好，和小白去了附近的公园玩接飞盘，结果小白老是接不住，真是状态不佳啊。天上有个巨大的飞艇一直在放“春日部的屁好臭啊（注1）”的歌，让人不知不觉地跟着唱了起来。但不知为何，听了我曼妙的歌声，小白的情绪有点低落呢。

注1：飞艇播放的歌词是电影节（えいがさい），小新听成了屁好臭（へがくさい），两者在日语中的发音近似。



结果一旁的风间凑过来纠正我说不是什么“屁好臭”而是“电影节”，妮妮听到后想起春日部最近貌似要举办电影节了。怪不得这几天街上有许多打着奇怪的喷嚏（注2）的人啊，结果刚说出这句话又被风间纠正说不是奇怪的喷嚏而是奇怪的装扮……诶，风间真是无趣的大人呢。

注2：小新把装扮（ファション）说成了喷嚏（ハクション），两者在日语中的发音近似。

说到电影节的话题，大家纷纷讨论起来想在电影节上看什么电影，正男说想看《少年忍者吹雪丸》，阿呆想看自己拍摄的《石头的故事》，我果然还是想看有许多泳装大姐姐的片子啊。大家正说着，我突然发现地上有个形状奇怪的东西。拿给大家看后，风间说这是拍摄电影时使用的场记板。妮妮也说这个场记板可能是电影节工作人员遗失的东西，于是大家提议将这个场记板交到派出所。



但是这个场记板的形状看起来和我的屁屁很搭呢，一放在屁股上果然Just Fit!我扭了扭屁屁将场记板打出了响亮的声响，结果不知道从哪里突然跑出来了一大群工作人员，它们一边搭建场景，一边对着我叫导演，于是我和风间、正男他们莫名其妙地就开始了电影的拍摄。

完成“とりもどせ！ボクラの友情キ–ワ–ド”的拍摄。

拍摄顺利完成后，一大群工作人员马上就走掉了，拍摄能够这么快地完成果然是多亏了我那如殿下般（注3）的导演才能吧。风间听后说小新你想说的莫非是隐藏的导演才能么？没想到风间居然这么直白地夸我，真是让人有点不好意思啊。

注3：此处小新本想说“隐藏的才能（ひめられたさいのう）”结果他把“ひめ”这个词说成了“トノ”。“ひめ”这个词单独拿出来在日语中有公主的意思，而“トノ”则是殿下的意思，小新可能因为自己是男孩子就擅自改用了殿下这个词……



突然公园里出现了两个神秘的大姐姐，其中有个大姐姐还好性感呢！那位性感的大姐姐问我们是在哪里找到这个场记板的。我立马凑到大姐姐们面前询问她们在电影院喜欢吃的爆米花口味，顺便邀请两位大姐姐和我一起去看电影！诶嘿嘿，我的搭讪果然还是一如既往地自然流畅呀！

大姐姐们在听说了我可以随意使用场记板后都很吃惊，于是两人躲在一旁悄悄商量了起来，不知道她们是不是在决定谁要和我第一个约会呢，这么受欢迎真是太让人苦恼了。两位大姐姐回来后，性感姐姐说自己叫赛莲（サイレン），金发的姐姐自称托琪（ト–キ–），并说她们是为了寻找场记板而来的工作人员，还一个劲地叫我“小新导演”让我协助她们进行拍摄。诶，虽然不知道导演是什么，但被大姐姐一直盯着，我还真有点心跳加速呢。

托琪姐姐和赛莲姐姐表示会作为副导演（アシスタント ディレクタ–）帮忙，不过副导演这个名字好长，念起来真是不方便，于是她们决定将自己简称为ADK（注4）。妮妮听后说这好像一个偶像组合的名字，在后面加上个48之类的数字说不定更好呢。托琪说她和赛莲两人的年龄加起来刚好是48岁，于是ADK48这个名字就这么被愉快地决定了。妮妮好奇地问托琪多少岁，托琪说自己今年19岁，于是赛莲姐姐的年龄就这样暴露了，不过就算赛莲姐姐是即将迈入30岁的29岁，就算是和我妈妈一样的29岁，但因为赛莲姐姐是个大美女，所以我也不介意的啦！

注4：副导演在英语中的简写为AD，由于她们的活动主要集中在春日部，而春日部这个名字的日语发音的第一个字母为K，因此得出了“ADK”这个简称，联系后面的内容不用说就是恶搞日本人气女子团体AKB啦。

与赛莲对话。

赛莲姐姐说自己有一点烦恼的事，我问是因为有变态吗，她说不是，然后让我去找托琪，还说烦恼是工作人员和出演电影的演员都可能会有的，因此解决大家的烦恼也是导演的责任。诶，看来导演也很变态啊。结果被赛莲姐姐纠正说不是变态是辛苦（注5）。

注5：日语里的变态是hentai，辛苦是taihen，小新念反了。

继续前行跳上滑梯，并行至托琪处与其对话，与风间、正男、妮妮和阿呆对话后就可以完成托琪的烦恼委托，用获得的导演点数提升干劲（やる气）的等级。然后可使用托琪身后的拍摄所

进行“ピョンピョン！ヘッドジャンピング”的拍摄。完成后获得导演感谢卡“カントクワ–プ”，利用它可在地图上进行瞬移。

通过“导演传输”回到家中，妈妈被我们突然出现的一大群人吓了一跳。一看到赛莲姐姐和妈妈站在一起就觉得同是29岁怎么有这么大的差别呢……爸爸一看到美人姐姐们整个人都目光犀利了起来，还说出了“有美人姐姐来到家里连房间都变得明亮起来了”这种老头子笑话。然后果不其然，爸爸就被妈妈狠揍了……

托琪告诉大家自己和赛莲都是来自电影世界的人，而她们生活的电影世界是由现实世界拍摄的电影所组成，并且管理着现实电影中正常的剧情发展。但某日，一段非常重要的胶片上出现了“亲爱的”（注6）。诶嘿嘿，不知道这个“亲爱的”是想吃饭呢？洗澡呢？还是睡觉呢？

注6：托琪说的原文是“洞（あな）”，小新开玩笑说成了谐音的“亲爱的（あなた）”。

托琪姐姐说这些洞不知是怎么出现的，洞出现后电影的剧情都乱了套，并且电影世界的住民们都来到了春日部，原来这就是这几天春日部有那么多打着奇怪喷嚏的人的原因啊。爸爸露出了一副色眯眯的表情说那些人中有的女孩子还穿着漂亮的迷你裙什么的，弄得我也好想看哦！结果正兴奋的爸爸和我都挨了美冴这个大屁屁老太婆的一记狠揍，小葵也一脸不屑，诶……家里的女孩子真是凶残呢……

为了堵上胶片上的洞，赛莲姐姐和托琪姐姐特意来到了春日部寻找“传说中的场记板”，使用这个场记板就可以重新拍摄电影场景，并堵上胶片上的洞，电影世界也可以恢复原状。因此，她们拜托大家一起协助拍摄。爸爸一听到性感姐姐要拜托他就立马瞪着发亮的瞳孔说会全力帮助拍摄，还说什么为了上镜一定要提前剃一下胡子。可是爸爸，比起清理胡子你最需要的不是先清理一下脚臭么……妈妈和小葵一听说可以和帅气的男演员共同出演也异常兴奋，妈妈嘴上还说“哎呀，我是没什么兴趣啦，但孩子干劲那么高而我不积极参加的话好像有点说不过去呢。”说不过去的明明是妈妈的贫乳吧，没见过跟帅哥搭戏的女演员会有这么平的胸呢。

风间和妮妮他们也说会让家人一起来帮忙拍摄，托琪姐姐甚至建议让全春日部的人都参与进来。既然大家的干劲都那么高啊，那么就马上出发进行拍摄吧！

与野原家门口的多佩玛（トッペマ）对话，解决其烦恼委托。使用其身后的拍摄所拍摄“まきま～き！いのちのネジまわし”，完成拍摄后获得导演感谢卡“スゲ–ナスゴイデス”。

向画面左方走，站在光环上按Y键会出现肥嘟嘟左卫门，假面超人以及高达机器人来开道，继续前行会来到住宅街（じゅうたくがい）。在住宅街左侧会遇到有烦恼的风间妈妈，与她对话接受烦恼委托。

从住宅街右侧进入幼儿园（ようちえん），在向日葵班（ひまわりぐみ）中会遇到电影拍摄工作人员，与其对话接受委托。先传输到公园的出入口将手绢交给风间，完成风间妈妈的委托，然后进入公园中，将腰带交给动感超人（アクション假面），完成工作人员的委托。动感超人右侧可进行“きゃっちだ！アクションホバリング”的拍摄。拍摄完成后获得“オナラタ–ボその1”。

在公园入口往左走会遇到小爱和她的保镖，再继续往左走会遇到广志，与他对话接受委托。

进入商店街（しょうてんがい），往商店街右侧走会遇到正男妈妈，与其对话接受委托。再往右走会遇到书店的哑语两人组，对话后接受烦恼委托。

向右走与烧鸟屋的老爷爷（やきとり屋のおやじ）对话，再返回商店街左侧与正男妈妈和琦玉红蝎子队的三个不良少女对话即可完成书店两人组的委托。

从商店街中间用“スゲ–ナスゴイデス”打开道路可来到佐藤九日堂（サト–ココノカド–），与美冴对话接受烦恼委托。传输到向日葵班可将色纸交给正男，完成正男妈妈的委托。从吉永老师处入手广志需要的剪刀。出向日葵班可在幼儿园左侧遇到小葵，将其带到美冴处，美冴身旁的拍摄点就可以用来拍摄“いそげ！ひまわりカ–トレ–ス”，完成拍摄后就可以解决美冴的烦恼委托了。

去小爱和广志处汇报委托完成情况，广志身旁的摄影所可进行“ヒラヒラ！花散る夜のとうぼうげき”的拍摄，拍摄完毕后后会正式达成广志的委托并得到“ケツだけ星人”的导演感谢卡。

去住宅街，用“スゲ–ナスゴイデス”技能打开左侧通往春日部山（かすかべやま）的道路，进入后会遇到爆炸头乐园大王（パラダイスキング）。

在春日部山有个发型好厉害的叔叔，叔叔说他的发型叫爆炸头，还说只要有了这个发型就可以酷到没朋友。不知道他的头发里有没有藏着糖呢？但爆炸头叔叔说他的头发里面只有梦想和勇气，诶……真是搞不懂一个脸长得那么热血的叔叔，怎么说出来的话就那么冷呢……

继续往左走会遇到后生挂和指宿。

在春日部山遇到了后生挂和指宿两个姐姐，她们为了提升人气推广温泉想组成一个对抗ADK48的组合，想了半天指宿姐姐提出叫桃子浴室洗澡堂Z（モモフロ アライバ–Z）（注7）。我怎么觉得这个名字听起来这么耳熟呢。

注7：此处恶搞日本的五人女子偶像团体桃色幸运草Z（ももいろクロ–バ–Z）。

完成6种以上的拍摄任务会触发剧情，神秘的制作人（プロデュ–サ）登场。



好不容易完成了一部分拍摄任务，突然有个神秘的大叔从天而降，赛莲姐姐说他是制作人，如果打比方的话导演像是家中会给大家做饭的妈妈，而制作人就像是统筹全局的爸爸，想了想爸爸在家里窝囊的样子，看来制作人也不是什么重要的角色嘛。

制作人大叔自我介绍说他叫天才制作人，简称“天才P（注8）"，感觉叫起来还是“柿种米果（注9）”顺口呢。大叔一张口就说“关照多多”之类的让人完全听不懂的话，还真是个奇怪的大叔啊……

注8：天才制作人在日语里是“カリスマ–プロデュ–サ–（karisuma purodhu–sa–）”，简化发音并加上大叔自己的卖萌就成了“天才P（karipi）”。

注9：“柿种米果”的发音是kakipi，和制作人大叔自诩的简称发音十分相似，柿种米果是日本一种非常香脆的零食。

阿呆和妮妮解释说这个是娱乐业界的专业用语，其实就是把“多多关照”反过来说，这么个性的打招呼方式我很中意呢，于是用屁股夹起场记板和制作人打起招呼来。制作人看后兴奋地说：“‘新小’成为导演这件事果然是‘运命’的安排呀！”大家都觉得这个制作人大叔的性格和我有几分像，哎哟，真是让人不好意思呀，我也觉得和制作人大叔特别投缘呢。

赛莲姐姐问制作人大叔今天为何会来，制作人大叔说他是想看看拍摄的进度。虽然托琪姐姐说现在的拍摄工作都在有序进行，但大叔还是觉得不够满意，并对我说晚上的时候我应该和他去“木本六”（注9）开心一下的。虽然不知道木本六是个什么地方，但听大叔的描述貌似是个非常带感的地方呢！但大家都说五岁小孩子不能去那里玩，诶……真是好遗憾啊……

注10：制作人将东京的六本木倒过来说了，六本木在东京有很多面向成人的夜店。

虽然不能去木本六玩，但是晚上也可以进行拍摄了，不过为了看电视上的动感超人晚上我想尽快回家呢……结果赛莲姐姐说她喜欢拼命拍摄的导演，还考虑和我约会呢！好吧，我的干劲一下就变得满满的了呢！

在公园的左侧会遇到有烦恼委托的小椿（つばきちゃん），去佐藤九日堂，用ケツだけ星人的能力一直往场景右侧走会遇到柠檬（レモン），与柠檬对话接受其委托。在最右侧找到小椿的鞋子后，移动至幼儿园可发现超级方舟毕Ⅱ（メガヘガデルⅡ），往幼儿园右侧走接受春日廉的烦恼委托。

将超级方舟毕Ⅱ交给柠檬后，柠檬身旁的拍摄所会开启。使用此处的拍摄所可进行“食べる！モグモグゴツクンコ”的拍摄，拍摄完后会得到“メガヘがデルジャンプ”的导演感谢卡。

刚完成柠檬的委托，色眯眯的制作人大叔就出现了，还非要摸我的赛莲姐姐，幸好被托琪姐姐阻止了。他的理由居然是我得到了新的导演技能就想摸一摸两位姐姐，真是毫无逻辑的可怕呀。

新获得的能力可以带人飞跃到很高的地方，说不定都能飞向宇宙呢，制作人听后露出了兴奋地表情，原来他想到如果是穿着裙子的女孩子飞起来的话说不定就可以看见小裤裤呢！制作人大叔真是好机智呢。大姐姐们要不要吃下超级方舟毕Ⅱ，然后一起飞向宇宙呢？

来到春日部山会发现风间也有烦恼委托，在商店街场景的中间找到调味料（ソ–ス）后给风间汇报，然后再去佐藤九日堂找到调味罐的盖子，与风间对话后使用其身旁的拍摄所拍摄“おいつけ！カザマファイティング”了，完成拍摄后就可以达成风间的烦恼委托，并获得“ヤル气プラスその5”。



滚动调味壶的拍摄真是各种耗体力啊。得到的卡片貌似可以额外加1点干劲，其实我只要有泳装大姐姐就会超有干劲啊。没想到赛莲姐姐吃醋说有了她还不够有干劲么，也对啦！只要有赛莲姐姐一个人我就会有干劲呢！那么就趁着这股干劲完成晚上的拍摄任务吧，到时候赛莲姐姐一定会夸奖我的。

将时间换到晚上，在家门口右侧会遇到有烦恼的广志，接受其烦恼委托。

再去往家门口左侧可接受雪人胖胖（ス・ノ–マン・バ–）的委托。

进入高楼街（ビルがい）与大人版小葵（大人ひまわり）对话接受委托。

在高楼街使用“スゲ–ナスゴイデス”进入主题公园（テ–マパ–ク），在主题公园左侧找到便秘药，继续往左走会遇到有烦恼的芭蕾人妖两人组，接受他们的委托。

将便秘药交给广志并完成其左侧的“たえろ！てんごくとじごく”拍摄后就可以完成委托，得到导演感谢卡“ぶりぶりカントクパス”。

用“ぶりぶりカントクパス”进入布理布理摄影棚（ぶりぶりスタジオ）。与阿纳康达伯爵（アナコンタ伯爵）对话接受委托。往右走可以找到小葵的警察徽章，继续往右走会遇到毛斯（マウス），对话后可接受委托。

来到高楼街将警察徽章交给小葵，在左侧有技能使用提示的地方装备“メガへがデルジャンプ”上至高楼屋顶（ビルおくじょう）。先调查地上的白蛇，之后与美冴对话后接受委托，再与美冴身后的珠由良三兄弟对话，返回主题公园与芭蕾人妖两人组对话完成委托。

再次利用“メガへがデルジャンプ”来到宇宙摄影棚（うちゅうスタジオ），与右侧的动感超人对话接受委托，继续往右走接受新子（しんこ）的委托，返回宇宙摄影棚的左侧与珊帝戈罗内斯基大王（サンデ–・ゴコネスキ–）对话。

去高楼街与大人版小葵对话，然后去布理布理摄影棚向阿纳康达伯爵汇报，完成伯爵身旁的“おせおせ！魔人たいけつ！”后会获得“カントクオ–プン”的导演感谢卡，这样就能打开场景中的魔人壶了。

不放心拍摄工作的制作人大叔又来了，说我刚刚拿到的卡片可以打开写真集的密封页（注11），可是爸爸说我想看密封页还早了15年呢。结果托琪姐姐说这个只能用来打开街上的魔人壶，诶……原来和密封页什么的没关系呀……有点小失望呢……

注11：日本写真集的密封页一般都有十分少儿不宜的内容，所以基本要成年后（也就是20岁后）才能阅览。

与婴儿小葵对话将其带回高楼屋顶的美冴处，与美冴对话后再与小葵对话可完成新子的委托。然后完成美冴身旁“みんなでつかめ！ひまわりキャッチ”的拍摄，可获得导演感谢卡“しつないスタジオパス”。

制作人大叔恭喜我得到了“演导”的“证行通”，虽然不太明白大叔在说什么，但感觉好像很厉害的样子。风间、正男、妮妮和阿呆他们讨论了半天才发现原来这是导演通行证。赛莲姐姐生气地骂大叔说让他不要使用这么让人难懂的说法，大叔打着哈哈混过去后催促我赶快去新的摄影棚看看。好吧，那就勉为其难地去看看吧。

由于现在就算进入室内摄影棚也无法深入内部，所以玩家可以切换至白天继续完成委托和拍摄任务。

去幼儿园完成“にげきれ！エコカ–チェイス”的拍摄，然后去玫瑰班（バラぐみ）与上尾老师对话，在场景中完成未进行的拍摄。之后再返回夜间的家门口与雪人胖胖（ス・ノ–マン・バ–）以及布理布理摄影棚的毛斯对话，继续进行未完成的拍摄任务，达成12个拍摄任务（不包括之前的6个任务）后就会触发剧情。



刚拍完18个任务，制作人大叔就出现了，这次大叔一本正经地说发生了一点麻烦的事情，原来电影世界的邪恶力量来到了我们的世界。正说着正男慌慌张张跑过来说街上用来拍摄的场景被破坏了，制作人大叔说这就是他刚刚说的邪恶力量。大家跑去事发地点一看还真是不得了呢，场景变得各种乱七八糟，

不是早就说了玩耍后要把场地好好打扫干净的嘛！真是不懂事啊。



那个不懂事的家伙原来是暗黑大王达克（アセ・ダク・ダ−ク），被黑暗笼罩的达克变身成了巨龙，大声吼叫的他还一直盯着长得像饭团的正男看，看来他那么生气一定是因为肚子太饿了吧。妮妮不解地看着变成巨龙的达克问他为什么会变成这样，大叔说因为胶片上的洞，许多故事都无法按照正确的剧情发展下去，因此电影也开始失去原有的秩序，这些秩序就变为了黑暗的力量开始四处附身电影世界的居民，而被这股力量附身的人就会暴走，四处进行破坏。托琪姐姐突然说可以趁机进行拍摄，因为这说到底还是和胶片上的洞有关，那么完成了拍摄任务让胶片复原的话，说不定到时就会恢复原样。这么一说还真有点道理呢。

制作人大叔说为了让我们的拍摄能够顺利进行，自告奋勇地愿意成为分散巨龙注意力的诱饵。这么有勇气的大叔真是帅气死了！然后制作人大叔表演了一下他那“从来没有练习过但自我感觉应该很厉害”的功夫，让人不由感到他又一瞬间就变得不帅气了呢……



完成“集中！白黑ダ−ク消し”的拍摄。

恢复了原状的达克大王完全不知道发生了什么，制作人大叔看着事情圆满解决又开始了沾沾自喜，明明办法都是托琪姐姐想出来的说……剩下的拍摄工作还有不少，大家担心说不定还会出现像达克大王这样暴走的人。但大叔说单单只是暴走就算了，关键是胶片上的洞会随着时间的流逝产生越来越大的影响，最后甚至还可能导致整个电影世界的消失。如果只是这个制作人大叔消失掉那就还好啦，但若是连赛莲姐姐都消失掉了什么的我才不要！刚说到这赛莲姐姐和托琪姐姐就变得透明了，看来时间已经所剩不多了啊……

接下来，玩家只可按照后文拍摄任务部分的内容完成所有的拍摄任务，要注意的是白天的高楼街最左侧有一处由路障阻挡的地方非常容易漏掉，里面有一个拍摄所和NPC维多利亚（ビクトリア）。

好不容易完成了拍摄表上的所有拍摄任务，胶片上的洞应该也都被顺利堵上了，这样一来应该就不会再有电影世界的居民暴走了。结果春日部摄影棚那边传来了奇怪的声音，大家跑去一看发现摄影棚中被更多的黑暗所笼罩，奇怪……我们明明已经堵上了胶片所有的洞了啊……制作人大叔说一定是在胶片上还有遗漏的洞，必须立刻堵上，不然电影世界就会完全消失了。

看着身影越来越模糊的电影世界的居民们，大家都不知道怎么办才好。大叔突然说貌似从刚才起他就一直忘了一件很重要的事，在电影中应该有一个人人都能看到但又及其容易被忽视的重要东西。仔细想想大叔提到的这个东西不就是电影的预告片么。大叔一听高兴地说就是这个！原来大家为了填补胶片的漏洞一直把注意力放在片子本身上，而忘了预告片的胶片上也有漏洞。可是我手里的场记板却突然不能使用了，身边的拍摄场景也在渐渐消失。赛莲姐姐和托琪姐姐一直很温柔地安慰我们，还说和我们一起拍摄电影的过程

都很开心。说完再见后两位姐姐就彻底消失了，制作人大叔说由于两位姐姐比他先来春日部，因此会先一步消失，下一个消失的就该他了。

但即使我用力地打响手中的场记板，它还是一点反应都没有，可是我不想放弃，一定要继续拍摄来帮助电影世界的大家啊！风间和我一起推动场记板时，场记板突然发出了耀眼的一道亮光。妮妮说不如大家一起来打响场记板吧！制作人大叔也说场记板刚才一直没有响应的原因可能是我一个人的力量不够。是呀，至今大家都是一起在完成电影拍摄，这一次的拍摄也一定要由大家一起来完成！那么！春日部防卫队的大家一起上吧！说完这句话后大家手中的场记板也发出了前所未有的耀眼光芒……



完成“ファイヤ–!これが最后の撮エイガ”的拍摄。

预告片上的最后一个洞终于也被堵上了，手中的场记板突然变身为投影仪开始播放电影。画面上出现的是正在用屁屁打场记板的我。哎哟，一不小心就出演了电影什么的真是让人有点不好意思呀。然后画面中出现了三个也在用屁屁打场记板的剪影，制作人大叔说这些都是历代修复电影世界胶片的人，原来每一个导演的屁屁都必须要和场记板的形状Just fit呢！

风间说街上那些打扮奇怪的人都不见了，托琪姐姐告诉大家因为胶片的洞已经堵上了所以电影世界的人们也返回了自己的世界，因此她和赛莲姐姐也不得不跟大家告别了。大家正伤感着，制作人大叔说如果以后胶片开了洞他们就还会再度到访的。妮妮问为什么胶片上会突然出现洞呢，托琪姐姐也表示不太清楚，于是众人看向了制作人大叔。制作人大叔说因为春日部最近要举办电影节，他身为电影世界的人自然不能袖手旁观啦！为了给春日部的人们示范什么是真正的电影，他把禁止带出电影世界的特殊胶片偷偷地带了出来，然后刚来到春日部就看到了一个非常可爱的孩子，于是他不由得放下了手中胶片与这个孩子开心地聊起天来，当他回过神来的时候胶片就已经不见了。当制作人大叔焦急地寻找时，发现在公园中有个穿红衣服的小孩子捡到了胶片，并把它当成飞盘和一只白色的狗狗玩耍了起来。大叔后来拿回胶片一看上面已经被折腾得到处都是洞了。



听完了事情的整个经过后，大家看着我说：“那个穿着红衣服带着白色小狗的小孩子不会就是小新你吧……”哎哟，原来大家都这么了解我呀。不过话说回来原来几天前捡到的飞盘就是制作人大叔的胶片呀，这么巧的巧合还真是让人觉得好可怕呢！不知为何大家看着我和制作人大叔的眼神都怪怪的，不过事情已经圆满解决了，真是可喜可贺，可喜可贺！

通关后追加“消遣摄影棚（おたのしみスタジオ）”，并会有新的委托任务和拍摄所，具体的攻略方法可参照后文的拍摄任务和烦恼委托部分。完成所有的拍摄任务后（只要达成一次成功拍摄即可，与难度无关）就可以获得特殊奖杯（スペシャルトロフィ–）。玩家也可以在场景中继续收集魔人壶中的收藏品，以及挑战高难度的拍摄任务。

拍摄任务

拍摄任务（白天）

公园（こうえん）

撮影所1

拍摄章节名称

ヒラヒラ！花散る夜のとうぼうげき

解锁条件	帮广志从吉永老师那里借来剪刀
可获得的导演感谢卡	ケツだけ星人
最佳镜头条件	无

拍摄方法　根据小新和小白的奔跑速度，在适当时候按下画面中所要求的按钮，使小新顺利到达终点，按错3次键则会导致NG。

撮影所2

拍摄章节名称

キャッチだ！アクションホバリング

解锁条件	将火箭腰带交给动感超人后
可获得的导演感谢卡	オナラタ–ボ その1
最佳镜头条件	无

拍摄方法　按照画面上的提示并在规定时间内按下按键，总共要拍三次，游戏难度等级的不同所要求的拍摄成功的次数也会不同。

撮影所3

拍摄章节名称

ピョンピョン！ヘッドジャンピング

解锁条件	剧情强制进行拍摄
可获得的导演感谢卡	カントクワ–プ
最佳镜头条件	无

拍摄方法　时间为0前让小新到达终点。用触控笔点击有头发的人物头像图标，点击了光头图标的话小新会从观众的头上滑下来，并视为拍摄失败。

撮影所4

拍摄章节名称

とりもどせ！ボクラの友情キ–ワ–ド

解锁条件	剧情强制进行拍摄
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	第一次选择ブッチャ–，第5次选择ファイヤ–

拍摄方法　使用A键选择所需要的词组，正确的选项为ファイヤ–。

撮影所5

拍摄章节名称

ワナワナ！オラのせんにゅう大作战

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法　根据画面提示按下按键就可以避开激光，顺利到达终点即可完成拍摄。

家附近（うちのちかく）

撮影所1

拍摄章节名称

まきま～き！いのちのネジまわし

解锁条件	找到多佩玛的发条
可获得的导演感谢卡	スゲ–ナスゴイデス
最佳镜头条件	无

拍摄方法　左右移动的绿色光标到达红色长条部分时按A键即可给多佩玛补充能量。时间为0时多佩玛的能量都还没有补充满的话视为NG，反之则完成拍摄。

撮影所2

拍摄章节名称

ファイヤ—!これが最后の撮エイガ

解锁条件	剧情强制进行拍摄
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 在转盘上按A键选择所要求的名字，拼凑出《蜡笔小新》剧场版的正确名称。

幼儿园（ようちえん）

撮影所1

拍摄章节名称

にげきれ！エコカ—チエイス

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 当光标移至左侧或右侧的红色区域时分别按下L或R键，让角色加快行进速度顺利到达终点，被敌人追上的话为NG。

撮影所2

拍摄章节名称

フルパワ—！ゴ—ルデンジャストミ—ト

解锁条件	给又兵卫传话
可获得的导演感谢卡	せんこくカントクパス
最佳镜头条件	无

拍摄方法 在规定时间内连击A键蓄力，攻击达到600Mt以上时可完成拍摄。

撮影所3

拍摄章节名称

オラオラ～！ケツだけ大行进

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	打倒所有的猴子后到达终点

拍摄方法 用十字键或者滑杆控制小新，带领大人们逃离猴子的围剿，先要让小新一个一个地找到大人们，全部都找到后会出现终点出口，时间为零都还没有到达终点的话则会NG。

撮影所4

拍摄章节名称

ムチVS铳！せつなのガンマン胜负

解锁条件	找到杰士提斯（ジャスティス）的鞭子（ムチ）
可获得的导演感谢卡	カントクプロジエクタ—
最佳镜头条件	无

拍摄方法 用触控笔迅速点击掏枪的人。打掉他们手中的抢，失败一次则为NG。

撮影所5

拍摄章节名称

コソコソ…！せんにゅうSKBE基地

解锁条件	借来纸箱
可获得的导演感谢卡	カントク直感
最佳镜头条件	无

拍摄方法 用十字键或滑杆控制妮妮，其他人跟在妮妮后面躲过敌人，不被敌人抓住且顺利到达终点即可完成拍摄。危险时按A键集合。

住宅街（じゅうたくがい）

撮影所1

拍摄章节名称

カムバック！ホップステップ大追迹

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 根据画面提示按下A、B或Y键，让小新顺利到达终点。不按或按错键1次即为NG。

撮影所2

拍摄章节名称

つっぱしれ！マッタGOGOGO！

解锁条件	借来车子部件
可获得的导演感谢卡	カントクよふかし
最佳镜头条件	无

拍摄方法 在光标移动到左右两侧的红色区域时按下L或R键加快行进速度，不能被后面的ブリリンの车追上，在到达终点时必须同时按下L和R键刹车，规定时间内被追上或撞上终点都视为NG。

商店街（しょうてんがい）

撮影所1

拍摄章节名称
ブラブラ～ン！ランプわたり

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 在适当的时机按下B键，让小新跳到下一个灯上。跳跃时小心瓶子，被瓶子砸中的话会掉落至地面并导致NG。顺利到达终点即可完成拍摄。

撮影所2

拍摄章节名称
スカイスカイ！ひろしのファミリ-キャッチ

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	オナラタ-ボ その2
最佳镜头条件	无

拍摄方法 用十字键或滑杆移动广志接住从天上掉下的小新和小白。

佐藤九日堂(サト-ココノカド-)

撮影所1

拍摄章节名称
いそげ！ひまわりカ-トレ-ス

解锁条件	将小葵带至美冴处
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 用十字键或滑杆操控美冴，珠由良人妖三人组是同伴，陪酒女是敌人，被陪酒女们抓到的话就是NG，收集了超市场景中的尿布后终点会开启，顺利抵达终点即可完成拍摄。

撮影所2

拍摄章节名称
食べろ！モグモグゴックン

解锁条件	找到超级方舟毕Ⅱ（メガヘガデルⅡ）
可获得的导演感谢卡	メガヘがデルジャンプ
最佳镜头条件	小新和柠檬（レモン）同时吃完超级方舟毕Ⅱ

拍摄方法 用Y操作柠檬，用A操作小新，按错键的话会短时间内无法进食、到了画面提示的最后时刻（ラストスパ-ト）时用X操作两人一起进食，时间为零都还没有吃完的话则为NG。

撮影所3

拍摄章节名称
カチカチ！ヒュ-マンカウンタ-

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 数路过的人数，要注意不能数黑色的克隆人（コンニャクロ-ン），按A键计数器增加1，按B减少1。计数正确则可顺利完成拍摄。

春日部山（カスカべやま）

撮影所1

拍摄章节名称
ケチラセ！野原家レ-シング

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 用L或R键移动车辆帮又兵卫驱赶其前方的敌人并将其送到终点。又兵卫没有得到掩护时，会与靠近的敌人发生战斗，战斗时体力会减少，当体力减为0时就会NG。

撮影所2

拍摄章节名称
おいつけ！カザマファイティング

解锁条件	找到传说のソ-ス
可获得的导演感谢卡	ヤル气プラス その5
最佳镜头条件	无

拍摄方法 根据光标的移动，当其到达左右两边的红色区域时迅速按下L或R键，这样风间就会接近滚动的调味壶，之后当光标到达画面中间的红色区域时根据画面提示按下A键即可把盖子给调味壶盖上，必须在调味料撒完前将盖子盖上，否则视为NG。

撮影所3

拍摄章节名称	
见せろ！マサオのワニジャンプ	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 画面提示的图标发亮时按下A键或B键，顺利通过后完成拍摄。

撮影所4

拍摄章节名称	
ガンバトル！温泉美女ききいっぱつ！	
解锁条件	可直接拍摄
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	最后用火箭炮将敌人清理为0

拍摄方法 用触控笔点击屏幕上的射击点，射击点的外环都蓄满了还没进行射击的话就算作一次失误，每失误一次体力会减少一点，失误3次会导致NG。点击射击点以外的地方可以隐藏起来，画面下方的火箭筒标志蓄满了的话用触控笔进行点击图标就可以发射火箭炮，攻击大量的敌人。

野外场景（やがいセット）

撮影所1

拍摄章节名称	
みんなで作れ！传说のヤキソバ	
解锁条件	借来传说のソ–ス
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 当移动光标来到小新他们面前时，按下画面上所要求的按键。按错键的话，面就会变焦。时间为0时炒面不能完全炒焦，否则会导致NG。

撮影所2

拍摄章节名称	
おマタがヒュ–ン！てつこつバランス！	
解锁条件	通关后
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 连击A键，让小新在规定时间内坚持不失去平衡。

高楼街（ビルがい）

撮影所1

拍摄章节名称	
ねらえ！カンチョ–ロックオン！	
解锁条件	可直接拍摄
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 等光标到红色提示图标处迅速按下A键，然后连击A键积蓄能量攻击美冴，让美冴通过终点。

撮影所2

拍摄章节名称	
ふっとべ！野生のボ–リング	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 使用3DS的重力感应移动保龄球，推倒越多的SKBE就能获得越高的分数，在时间为0前满足分数要求就可完成拍摄。

撮影所3

拍摄章节名称	
ガチンコ！ゆうひのしんけんしょうぶ	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 用A、X、Y键选择石头剪子布的手势与高叉大魔王对决，选对的话高叉大魔王的体力会下降，如果规定时间内不按下键或按错键的话动感超人的体力会下降。当动感超人的体力为0时就会导致NG。

撮影所4

拍摄章节名称	
登れ！未来のランニング	
解锁条件	找到让人怀念的东西
可获得的导演感谢卡	カントクヤクトク
最佳镜头条件	点击过所有家庭成员的头像并让耐力积蓄到一半以上

拍摄方法 小新跑起来耐力槽会减少，为了不让耐力槽为0，需

要用触控笔点击画面上的图标，点击爱心会回复耐力，点击家人的头像耐力槽会暂时不减。让小新到达终点即可完成拍摄。

撮影所5

拍摄章节名称
とばせ！ひっさつげざいにん

解锁条件	通关后
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 连击A键蓄力到达红线，将泻药（げざい）投入杯中即可完成拍摄。

消遣摄影棚（おたのしみスタジオ）

撮影棚A（スタジオA）

拍摄章节名称
タイムアタック！温泉美女ききいっぱつ！

解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“ガンバトル！温泉美女 ききいっぱつ！”一样，挑战尽快击败敌人全员。

拍摄章节名称
スコアアタック！マサオのワニジャンプ

解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“みせろ！マサオのワニジャンプー”样，挑战能跑多远。

拍摄章节名称
タイムアタック！ケツだけ大行进

解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“オラオラ～！ケツだけ大行进”一样，挑战尽快到达终点。

拍摄章节名称
スコアアタック！ホップステップ大追迹

解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“カムバック！ホップステップ大追迹”一样，挑战能跑多远。

撮影棚B（スタジオB）

拍摄章节名称
タイムアタック！てっこつバランス！

解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“おマタがヒューン！てっこつバランス！”一样，挑战可以保持多久的平衡。

拍摄章节名称
スコアアタック！カンチョ－ロックオン

解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“ねらえ！カンチョ－ロックオン！”一样，挑战能跑多远。

拍摄章节名称
スコアアタック！ランプ渡り

解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“ブラブラ～ン！ランプ渡り”一样，挑战能得多少分。

拍摄章节名称
スコアアタック！せつなのガンマンしょうぶ

解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“ムチVS銃！せつなのガンマンしょうぶ”一样，挑战能连续打倒多少人。

拍摄章节名称
スコアアタック！花散る夜のとうぼうげき

解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“ヒラヒラ！花散る夜のとうぼうげき”一样，挑战能跑多远。

拍摄章节名称
タイムアタック！マツダGOGOGO

解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“つっぱしれ！マッタGOGOGO”一样，挑战尽快到达终点。

撮影棚C（スタジオC）

拍摄章节名称
タイムアタック！エコカ－チェイス

解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“にげきれ！エコカ－チェイス”一样，挑战尽快到达终点。

拍摄章节名称	
タイムアタック！せんにゅう SKBE基地	
解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“コソコソ！潜入SKBE基地”一样，挑战尽快到达终点。

拍摄章节名称	
スコアアタック！野生のボ–リング	
解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“ふっとべ！野生のボ–リング”一样，挑战在时间为0时尽可能地多得分。

拍摄章节名称	
スコアアタック！ヘッドジャンピング	
解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“ピョンピョン！ヘッドジャンピング”一样，挑战在规定时间内能跳多远。

拍摄章节名称	
スコアアタック！オラのせんにゅう大作战	
解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“ワナワナ！オラのせんにゅう大作战”一样，挑战能跑多远。

拍摄章节名称	
タイムアタック！モグモグゴックンコ	
解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“食べろ！モグモグゴックン”一样，挑战尽可能快地吃完超级方舟毕Ⅱ。

拍摄任务（夜晚）

家附近（うちのちかく）

撮影所1

拍摄章节名称	
たえろ！てんごくとじごく	
解锁条件	帮广志找到美冴的便秘药
可获得的导演感谢卡	ぶりぶりカントクパス
最佳镜头条件	在画面右侧的忍耐槽即将蓄满时进入厕所

拍摄方法 用十字键或滑杆操控SML的肌肉（キンニク）特工到厕所。画面右侧是忍耐槽，忍耐槽蓄满还没有到达厕所的话会NG。连击A键可以减缓忍耐槽的蓄力。虽然正常移动时按A可以忍耐，但在与广志和美冴相遇后会进入冲撞对抗画面，此时无法使用A键减缓蓄力，而是要等光标移动到红色区域时按下A键与广志或美冴进行对抗。

撮影所2

拍摄章节名称	
わっしょい！ヒ–ロ–大集合！	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 在角色移动到雪人前，且提示图标变亮时按下A键。

撮影所3

拍摄章节名称	
集中！白黑ダ–ク消し	
解锁条件	完成了18个拍摄任务后强制进行拍摄
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	交替消灭两种颜色的头像直到最后剩下1对

拍摄方法 用触控笔点击下屏的头像将其消灭，最后只剩一黑一白。

高楼街（ビルがい）

撮影所1

拍摄章节名称	
とばせ！ひろしの自信とパワ–	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 上下移动的光标到达红色区域时按下A键，让广志的假发飞起来。在除红色区域外停下光标都算NG。

撮影所2

拍摄章节名称

みんなでつかめ！ひまわりキャッチ

解锁条件	完成第二次将小葵带至美冴处的任务
可获得的导演感谢卡	しつないスタジオパス
最佳镜头条件	无

拍摄方法 根据画面提示按A键可以抓住小葵，六人连续抓住即可完成拍摄。

撮影所3

拍摄章节名称

とびます！ジャストカウンター

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	00：00时按下A键

拍摄方法 当画面上的时间变为0的瞬间按下A键，误差在正负一秒内即可。

撮影所4

拍摄章节名称

さきよみ！ヘクソンVSサタケ

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 让海克森（ヘクソン）阅读佐竹（サタケ）的心声，从A、X、Y中选择可与之对抗的石头剪子布的手势，连续获胜3次就可以完成拍摄，选错手势或在规定时间内没有按下按键都视为NG。

撮影所5

拍摄章节名称

ふきけせ！フア・いや～ん

解锁条件	通关后
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 利用麦克风吹散怪兽，在规定时间内将左侧的槽蓄力到恰好（ほどよい）以上就可以完成拍摄。



布理布理摄影棚（ぶりぶりスタジオ）

撮影所1

拍摄章节名称

おせおせ！魔人たいけつ！

解锁条件	找到阿纳康达伯爵的宠物蛇
可获得的导演感谢卡	カントクオ–プン
最佳镜头条件	时间件为0时两个魔人正好处在画面中间

拍摄方法 连击A键发动推动攻击，时间为0时布理布理魔人输给了黑魔人的话为NG。

撮影所2

拍摄章节名称

ねらってはなって！おならブウ～

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	距肥嘟嘟左卫门的屁股0～0.2厘米之间时按下按键

拍摄方法 毛斯接近肥嘟嘟左卫门的屁股到一定距离时按下A键让其停止，当毛斯博士与肥嘟嘟左卫门的距离大于10厘米或直接亲到屁股时都会NG。

撮影所3

拍摄章节名称

アセアセ！ボスさがし！

解锁条件	成为布理布理左卫门的使者，帮其要来赛莲和托琪的签名
可获得的导演感谢卡	やる気プラス その2
最佳镜头条件	不失误1次就找到假冒肥嘟嘟左卫门的BOSS

拍摄方法 用十字键或滑杆寻找头上有汗的肥嘟嘟左卫门，然后用A进行迫近，会突然间陷入慌乱状态的就是要找的BOSS，然后用Y键选择即可，点B可退回重选。选错对象的话算作一次失误，失误2次则会NG。

撮影所4

拍摄章节名称

よみがえれ！すくいのヒ–ロ–传说

解锁条件	通关后
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法

当左右移动的光标停在红色区域内时按下A键，两个光标越靠近红色槽的中间，飞艇就能升得越高。当时间为0时如果飞艇在OK线以上就可以完成拍摄，NG线以下则为NG。

主题公园（テーマパーク）

撮影所1

拍摄章节名称	
ドキドキ！うんめいのババぬきバトル	
解锁条件	将魔法扑克（魔法のトランプ）归还给芭蕾人妖二人组
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法

用触控笔在下屏点击扑克牌可进行选择，再次点击扑克牌可抽牌，抽到鬼牌为NG，抽到方块2则可完成拍摄。右上的广志之运（ひろしの运）的数值可作为抽牌的参考。

撮影所2

拍摄章节名称	
むしつけ！ムリヤリキッス！	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	在时间为00：50以下时让小新亲上去

拍摄方法

在时间为0前连击A键让小新亲上目标，否则为NG。

撮影所3

拍摄章节名称	
かけぬけろ！イダテンコースター	
解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法

在适当时间按下A或B键让小新顺利通过。

室内摄影棚（しつないスタジオ）

撮影所1

拍摄章节名称	
デカパワー！とりしらべパラダイス	
解锁条件	借来カツ丼のどんぶり
可获得的导演感谢卡	温泉パワー
最佳镜头条件	无

拍摄方法

用十字键或滑杆移动光标，用A打蚊子，时间为0都没有打死蚊子则为NG。

撮影所2

拍摄章节名称	
とつげき！コンニャクだいらんせん	
解锁条件	召集完群众演员（エキストラ）
可获得的导演感谢卡	やる気プラス その3
最佳镜头条件	无

拍摄方法

用触控笔点击消灭克隆人，在时间为零前将其全部消灭完。

撮影所3

拍摄章节名称	
ふんばれ！上升チルドレン	
解锁条件	通关后
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法

在移动光标到达黄色区域时按下A键，在时间为0前一直向上托举小新和布理布理王子，让他们放入宝藏的机关。

时代剧摄影棚（じだいげきスタジオ）

撮影所3

拍摄章节名称	
となえろ！タスケテケスタ	
解锁条件	归还吹雪丸的刀
可获得的导演感谢卡	とくさつカントクパス
最佳镜头条件	无

拍摄方法

使用A键将画面的转盘停到文字“タスケテケスタ”的上面。

撮影所2

拍摄章节名称
とつにゅう！疾走の云黑城！

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 用触控笔点击提示图标，图标蓄满都没有被点击的话则视为失误，失误3次即为NG。顺利到达终点即可完成拍摄。

撮影所3

拍摄章节名称
いざ参る！ 又兵卫VS太郎左卫门

解锁条件	通关后
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	无

拍摄方法 按下画面上的提示按键，按错或在规定时间内都没有按下键的话都算失误，失误3次即为NG。

特撮撮影棚（とくさつスタジオ）

撮影所1

拍摄章节名称
野原家崩坏！？ シリマルダシ大进击！

解锁条件	无
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	通过画面中的所有拼图

拍摄方法 将怪兽引到小新家，用十字键和滑杆移动拼图拼凑出前方的道路，用A键可将拼图拖到左下，B键为快进。

撮影所2

拍摄章节名称
春日部崩坏！？ モグラロボ攻防战

解锁条件	借来道路的场景
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	被害总额达到260亿元以上

拍摄方法 将机器人引到野原家，用十字键和滑杆移动拼图拼凑出前方的道路，用A键可将拼图拖到左下；B键为快进。路过每一块拼图都会出现被害额，被害总额达到所要求的数目以上就可以完成拍摄。

撮影所3

拍摄章节名称
よけろ！ ギリギリおいかけっこ

解锁条件	找到假小新（伪しんのすけマン）
可获得的导演感谢卡	ちょ–オナラタ–ボ
最佳镜头条件	在3米以内避开塔

拍摄方法 接近塔时按A键避开，离得太远就按下A键的话会NG，必须将避开的距离限制在10米以下。

宇宙摄影棚（うちゅうスタジオ）

撮影所1

拍摄章节名称
めざせテッペン！ のぼりっこ

解锁条件	归还动感石头
可获得的导演感谢卡	やる気プラス その1
最佳镜头条件	和高叉魔王（ハイレグ魔王）同时到达终点

拍摄方法 连击L和R键进行攀登，战斗时连击A键。落后于高叉魔王则会NG。

撮影所2

拍摄章节名称
さけべ！ おこたえビッグ・ホ–ン

解锁条件	帮珊帝戈罗内斯基大王找到平时梳胡子用的梳子（クシ）
可获得的导演感谢卡	やる気プラス その4
最佳镜头条件	无

拍摄方法 当3DS上出现“さけべ！”的提示时，对着3DS发出声音使左侧的蓄力槽超过恰好（ほどよい）以上就可以完成拍摄。声音太小的话就会NG。

撮影所3

拍摄章节名称
グラグラ！ バラバラバランス兄妹

解锁条件	第三次找到小葵并将其带至美伢处
可获得的导演感谢卡	无
最佳镜头条件	小新和小葵在跷跷板机关的最中间会合

拍摄方法 利用3DS的重力感应来保持平衡，根据画面提示左右晃动3DS，小新与小葵顺利会合的话就可以完成拍摄。



消遣摄影棚（おたのしみスタジオ）

摄影棚D（スタジオD）

拍摄章节名称	
タイムアタック！のぼりっこ！	
解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“めざせテッペン！のぼりっこ”一样，挑战尽快到达终点。

拍摄章节名称	
スコアアタック！疾走の云黑城	
解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“とつにゅう！疾走の云黑城！“一样，挑战能跑多远。

摄影棚E（スタジオE）

拍摄章节名称	
タイムアタック！ヒ–ロ–大集合	
解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“わっしょい！ヒ–ロ–大集合！”一样，挑战尽快完成拍摄。

拍摄章节名称	
タイムアタック！てんごくとじごく	
解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“たえろ！てんごくとじごく”一样，挑战尽快到达终点。

拍摄章节名称	
スコアアタック！イダテンコ–スタ–	
解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“かけぬけろ！イダテンコ–スタ–”一样，挑战能跑多远。

拍摄章节名称	
スコアアタック！コンニャクだいらんせん	
解锁条件	通关后

拍摄方法 基本操作和“とつげき！コンニャクだいらんせん”一样，挑战到时间为0前打倒尽可能多的克隆人。

烦恼委托



烦恼委托（白天）

家附近

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	野原家	トッペマ	帮多佩玛找到发条（ネジ）	在公园滑梯右侧的长椅上可找到发条

公园

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	こうえんのうち	ト–キ–	参与拍摄的人手不足	继续前行可找到风间（カザマ）、正男（マサオ）和妮妮（ネネ）在托琪。返回赛莲的方向可找到阿呆（ボ–ちゃん）。对话后返回托琪处与其对话。
	こうえんのそと	ひろし	借剪刀	去找在幼儿园向日葵班（ひまわりぐみ）的吉永老师借剪刀，借来后向广志汇报并完成其身旁的“ヒラヒラ！花散る夜のとうぼうげき”的拍摄任务
	こうえんのそと	あいちゃん	找到小爱的书	与商店街书店两人组对话后可得到书，然后返回向小爱汇报
	こうえんのうち	つばきちゃん	帮小椿找到鞋子	在佐藤九日堂的最右侧

注：根据时间的切换，烦恼委托人和所需寻找的NPC的位置可能会有所变化。

商店街

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	春日部书店	中村さん	告诉正男妈妈、烧鸟店老爷爷和琦玉红蝎子队不能在书店站着白蹭书看	烧鸟店老爷爷在书店两人组的右侧，正男妈妈和琦玉红蝎子队在书店两人组的左侧
	便利店	マサオ君のママ	将色纸交给正男	正男在幼儿园的向日葵班中

佐藤九日堂

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	みさえ	将小葵带到美冴处	小葵在幼儿园中
	でいりぐち	レモンちゃん	帮柠檬找到遗失的超级方舟毕Ⅱ（メガヘガデルⅡ）	超级方舟毕Ⅱ在幼儿园最左侧
	でいりぐち	ネネちゃんのママ	将妮妮的兔子布偶（ウサギのぬいぐるみ）交给妮妮	晚上在家门口可找到妮妮
	でいりぐち	ジャッキ–	找到桑巴口哨（サンバの笛）	渡过春日部山右侧池塘后，在最右侧就可以找到

住宅街

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	カザマ君のママ	将手绢交给风间	在公园的出入口（でいりぐち）会遇到风间
	でいりぐち	マタ・タミ	借来车子的部件（车の部品）	在春日部山完成“ケチラセ！野原家レ–シング”的拍摄

幼儿园

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	ひまわりぐみ	撮影スタッフ	将火箭腰带（ロケットベルト）交给动感超人	动感超人在公园中
	ひまわりぐみ	よしなが先生	帮吉永老师找到被风吹散的5页文件	①向日葵班门口一张 ②熊猫滑梯处一张 ③幼儿园最左侧一张 ④园长右侧水槽处一张 ⑤玫瑰班里一张
	ひまわりぐみ	ネネちゃん	帮妮妮借来纸箱（ダンボ–ル）	在佐藤九日堂进行“いそげ！ひまわりカ–トレ–ス”的拍摄
	でいりぐち	春日廉	给又兵卫传话让他来参加拍摄	去晚上的时代剧摄影棚可找到他
	でいりぐち	ジャスティス・ラブ	找到杰士提斯的鞭子（ムチ）	在夜间的高楼街可以找到
	バラぐみ	上尾先生	完成恋爱的丘比特的任务	去公园出入口的左侧与小爱的保镖黑矶先生对话

春日部山

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	カザマ君	找到传说中的调味料（传说のソ–ス）	去商店街场景的中间找到调味料（ソ–ス）后给风间汇报，然后再去佐藤九日堂找到调味罐的盖子
	でいりぐち	指宿＆后生挂	准备可以洗澡的地方	白天在家门口左侧与邻居大妈（邻のおばあさん）对话
	でいりぐち	パラダイスキング	打听留丁髻（ちょんまげ）的原因	与在时代摄影棚的又兵卫对话

野外场景

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	ソ–スの健	借来传说中的调味料（传说のソ–ス）	去春日部山进行“おいつけ！カザマファイティング”的拍摄

高楼街

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	おくじょう	チャコ	找到会令人感到怀念的东西	在商店街、佐藤九日堂和野外场景可以找到，野外场景的物品必须跳上NPC身后的黄色圆形道路上才能看到
	でいりぐち	ビクトリア	调查衣服的品牌	去玫瑰班找松阪老师；去晚上的主题公园与金有タミコ对话；在白天的野外场景找到风间的妈妈
通关后	でいりぐち	トラックの男	将情书交给广志	在晚上的高楼街可以找到广志
	おくじょう	ハイレグ魔王	召集人妖	在白天的高楼街与卡车男（トラックの男）对话；去主题公园与芭蕾舞人妖两人组对话；晚上的高楼街屋顶与珠由良三兄弟对话
	おくじょう	时雨院时常	找到日程手册（スケジュ–ル帐）	在宇宙摄影棚中一直往右走，跳上三个连着的黄色高台就可以看到

烦恼委托（夜晚）

家附近

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	野原家	ひろし	找到美伢的便秘药	在主题公园（テ-マパ-ク-）的左侧
	野原家	ス・ノ-マン・バ-	借来油（オイル）	完成在幼儿园的“にげきれ！ エコカ-チェイス”的拍摄任务后会得到油
	野原家	カンタム・ロボ	借来迷你椅子（ミニチェア）	在特摄摄影棚完成“カスカベ崩坏！？ モグラロボ攻防战”的拍摄
通关后	野原家	アセ・ダク・ダ-ク	找来空手练习的委托人	去宇宙摄影棚与动感超人对话

高楼街

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	大人ひまわり	找到大人版小葵的国际刑警的徽章（こくさいけいさつのバッジ）	在布理布理摄影棚中可找到
	おくじょう	みさえ	找到小葵	在布理布理摄影棚中可找到
通关后	おくじょう	珠由良兄弟３人组	为舞蹈表演准备练习	在主题公园与人妖两人组对话；与在佐藤九日堂的费尼（ジャッキ-）对话
	おくじょう	ヘクソン	找到珠珠（タマタマ）	在白天的公园中可以找到小葵，与其对话后再返回高楼屋顶进行汇报

主题公园

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	マカオ＆ジョマ	找到魔法扑克牌（魔法のトランプ）	去夜间的高楼屋顶（ビルおくじょう）问珠由良三兄弟
通关后	でいりぐち	金有タミコ	找到新娘的面纱（ベ-ル）	去室内摄影棚与松阪老师对话

布理布理摄影棚

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	アナコンダ伯爵	找到阿纳康达伯爵的宠物蛇亚历山大	去夜间的高楼屋顶可找到
	でいりぐち	マウス	找到毛斯博士的备用眼镜	去幼儿园与上尾老师对话
	でいりぐち	マネ-ジャ-	成为肥嘟嘟左卫门的使者	去夜晚的高楼屋顶问赛莲要来签名；托琪的签名可在宇宙摄影棚与其对话就可以得到
通关后	でいりぐち	お色气	为美色借来平底锅（フライパン）	在白天的住宅区与美伢对话

室内摄影棚

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	园长先生	借来炸猪排饭（カツ丼のどんぶり）	去夜间的高楼街与烧鸟店的老爷爷对话
	でいりぐち	ひろし	召集群众演员エキストラ	去白天的玫瑰班与上尾老师对话；在晚上的家门口左侧与邻居大妈对话；在主题公园的左侧与吉永老师对话；在室内摄影室右侧与松阪老师对话

时代剧摄影棚

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	マサオ君	返还吹雪丸的刀	在晚上家门口的右侧找到达克大王（ダ-ク）
	でいりぐち	吹雪丸	剑术的学习	在晚上的家门口右侧与达克大王对话
通关后	でいりぐち	又兵卫	借来第七沉沉丸（7つのちんちんの刀）	在时代剧摄影棚中进行“となえろ！ タスケテケスタ”的拍摄

宇宙摄影棚

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	サンデ-・ゴロネスキ-	帮珊帝戈罗内斯基大王找到平时梳胡子用的梳子（クシ）	从春日部山右侧渡过池塘后与爆炸头对话，然后向戈罗大王汇报

	场所	委托人	内容	解决方法
通关前	でいりぐち	みさえ	第三次找到小葵并将其带到美冴处	在时代剧摄影棚中可以找到小葵，将其带至美冴处与美冴对话后再完成其身后的拍摄任务
	でいりぐち	アクション假面	拿回动感石头（アクションストーン）	与时代剧摄影棚中的吹雪丸对话，然后使用动感超人身后的摄影所进行拍摄
	でいりぐち	しんこちゃん	找到大人版和婴儿版小葵	大人版小葵在晚上的高楼街，婴儿版的可以在布理布理摄影棚找到。玩家也可以在布理布理摄影棚找到小葵并将其带到美冴处，完成美冴的委托后再与其对话。

特摄摄影棚

通关前	场所	委托人	内容	解决方法
	でいりぐち	ボーちゃん	借来道路场景（道路のセット）	在特摄摄影棚中进行“シリマルダシ大进击”的拍摄
	でいりぐち	スンノケシ	找到假小新（偽しんのすけマン）	在室内摄影棚场景的中间与假小新对话，然后回到特摄摄影棚进行汇报

收藏品一览



编号	收藏品名称	位置
1	アクションストーン	公园秋千上方
2	アクション假面カードNO.99	商店街，先跳上琦玉红蝎子队右侧自动贩卖机，再跳上右侧便利店的屋顶
3	アクション假面变身セット	小新家门口右侧第三个魔人壶
4	发信机	室内摄影棚，跳上摄影棚中间的高台后，在左侧可看到的第一个魔人壶
5	ブリブリ魔人の壶	室内摄影棚，跳下平台后继续往右走会看到的第二个魔人壶
6	むすびのカギ	布理布理摄影棚，美色的右侧
7	オタスケスーツ	家门口（白天）右侧，从垃圾桶跳上围墙，打开围墙上的魔人壶
8	第七沉々丸	时代剧摄影棚，吹雪丸右侧一直往房顶上跳，第一个魔人壶
9	时间犯罪防止・帽子	住宅区左侧第一个魔人壶
10	トッペマのネジ	主题公园，先跳上选择观光车，然后跳上左侧轨道，往左走一段距离可以看见第二个魔人壶
11	スゲーナスゴイデスのトランプ	高楼街（白天）第一个魔人壶
12	ひろしの名刺	主题公园，芭蕾舞人妖两人组右侧
13	ジャークのタマ	高楼街（白天），高叉大魔王右侧的高台上
14	ジャークのハニワ	高楼屋顶（夜晚）上，用跳跃能力加屁屁星人能力穿过左侧场景会看到一个魔人壶
15	ステキなトイレ	商店街，跳上巴士站的顶棚，再向左侧的房顶上跳会看到魔人壶
16	セキトリスーツ	室内摄影棚，跳下平台后继续往右走会看到的第三个魔人壶
17	ぶりぶりイメージビデオ	布理布理摄影棚，阿纳康达伯爵右侧
18	ぶりぶりざえもんの绘	布理布理摄影棚的最右侧
19	钱汤のゲタバコのカギ	高楼街（夜晚），琦玉红蝎子队右侧
20	モグラロボ	住宅区左侧第三个魔人壶
21	金のたましいのゆ	家门口（白天）右侧，从垃圾桶跳上围墙，再一次跳上该房屋最高的屋顶，打开魔人壶
22	ロケットベルト	公园内右侧第一个魔人壶
23	ジャイロブレーン	春日部山，渡过右侧的池塘后看到的第一个魔人壶
24	ひまわりのほにゅうビン	春日部山，渡过右侧的池塘后继续往右走会看到第二个魔人壶
25	ひろしの名刺SUN	高楼屋顶（夜晚）珠由良三人组左侧
26	ひろしのクツ	白天的高楼屋顶，往右走第一个魔人壶
27	20世纪博のもけい	白天的高楼屋顶，往右走第二个魔人壶
28	文箱	家门口（白天）的左侧，高达机器人左侧
29	又兵卫のハタ	时代剧摄影棚，桥的右侧

编号	收藏品名称	位置
30	肋差	时代剧摄影棚，第三个魔人壶
31	超高级烧肉	家门口（夜晚）最右侧
32	カザマくんの自转车	商店街入口处，先跳上最左侧店铺的顶棚，再跳上左侧的招牌，最后跳上右侧的顶棚
33	热海サイ子	春日部山左侧第一个魔人壶
34	ヒ–ロ–パンツ	幼儿园屋顶的左侧
35	きかんしゃ	住宅区左侧第二个魔人壶
36	ジャスティスロボ	佐藤九日堂第一个拍摄车，用跳跃能力上去
37	せいぎのベット	公园出入口最左侧
38	シリマルダシ	家门口（夜晚）的最左侧
39	おらんちのかいじゅうがほう	高楼街屋顶（夜晚） 的最左侧
40	よい子のカスカベおんど	幼儿园长颈鹿滑梯上
41	コンニャククロ–ンげきたいようとくしゅえき	佐藤九日堂第二个拍摄车的最高处
42	サンバホイッスル	室内摄影棚场景中间的平台上
43	ケツだけ星人の宇宙船	宇宙摄影棚，最左侧
44	ケツだけ爆弹	宇宙摄影棚右侧
45	UNTIのロケット	主题公园，先跳上观光车，然后跳上左侧的过山车轨道，往左走一段距离可以看见第三个魔人壶
46	アクション・ソ–ド	家门口右侧（夜晚），从垃圾桶处跳上屋顶
47	キンキンとギンギン	商店街制作人右侧的第一个魔人壶
48	ドウドウ	高楼街（夜晚），大人版小葵左侧
49	人类动物化ドリンク	商店街，自动贩卖机旁的第一个魔人壶
50	キマイラのぞう	商店街，烧鸟店老爷爷右侧
51	野原一家（动物）	家门口（白天）右侧，从垃圾桶跳上围墙，再跳上该房屋一楼的屋顶，打开魔人壶
52	タイムマシ–ン	公园出入口左侧第一个魔人壶，小爱右侧
53	ボ–ちゃん28号	主题公园左侧第一个魔人壶
54	おバカパワ–增幅装置	主题公园左侧第二个魔人壶
55	スパイヨ–ヨ–	公园内左侧第二个魔人壶
56	メガヘガデルⅡ	高楼街（白天），右侧第二个魔人壶
57	ヘレブミサイル	野外场景，先跳上阿呆后方圆形的黄色道路，然后跳上左侧的肥嘟嘟左卫门的蓝色箱子，继续往上跳再沿着右侧的栏杆往右侧走就可看到魔人壶
58	ヒママタ–	宇宙摄影棚右侧，一直往天花板上跳，跳上去后往左走第二个魔人壶
59	うちゅうけいやくしょ	宇宙摄影棚（夜晚），小爱左侧
60	プチプチ	公园出入口，左侧第二个魔人壶
61	传说のソ–ス	高楼屋顶，珠由良三兄弟左侧电梯上方的平台上
62	A级グルメ机构の飞行船	高楼街，烧鸟店老爷爷左侧
63	きゅうきょくのヤキソバ	野外场景，先跳上阿呆后方的转台，然后跳上左侧的肥嘟嘟左卫门的蓝色箱子，然后继续往上跳即可看到魔人壶
64	シロとフリフリ–	消遣摄影棚A 右侧第一个魔人壶
65	映画祭のコスプレ	消遣摄影棚A 右侧第二个魔人壶
66	おしりでカッチンコ	消遣摄影棚B 最右侧的魔人壶
67	サイレン＆ト–キ–登场	消遣摄影棚C 右侧第一个魔人壶
68	画写ツ	消遣摄影棚C 右侧第二个魔人壶
69	カリピ–登场	白天的乐屋（がくやい），右侧第一个魔人壶
70	アセ・ダク・ダ–ク暴走	乐屋（白天），右侧第二个魔人壶
71	あふれでるくろいヒカリ	消遣摄影棚D右侧第一个魔人壶
72	映画キャラ大ピンチ	消遣摄影棚D右侧第三个魔人壶
73	かがやくカチンコ	消遣摄影棚E右侧第一个魔人壶
74	みんなで撮エイガ	消遣摄影棚E右侧第三个魔人壶
75	カントク野原しんのすけ	消遣摄影棚D右侧第二个魔人壶
76	あなあきフィルムのヒミツ	消遣摄影棚E右侧第二个魔人壶
77	まだまだシクヨロ–	消遣摄影棚E右侧第四个魔人壶
78	アクションチケット	宇宙摄影棚，动感超人右侧
79	黑云寨チケット	时代剧摄影棚
80	ヘンダ–チケット	家门口（夜晚）左侧
81	ブタのヒヅメチケット	家门口（夜晚）
82	温泉わくわくチケット	春日部山左侧第一个魔人壶

编号	收藏品名称	位置
83	ジャングルチケット1	幼儿园玫瑰班
84	ジャングルチケット2	春日部山右侧的池塘右侧
85	オトナ帝国チケット1	住宅区左侧魔人壶
86	オトナ帝国チケット2	野外场景的魔人壶
87	ヤキニクロ–ド チケット1	高楼街的魔人壶
88	ヤキニクロ–ド チケット2	主题公园，正男妈妈左侧
89	カスカベボ–イズチケット1	商店街的魔人壶
90	カスカベボ–イズチケット2	幼儿园最右侧
91	アミ–ゴチケット	室内摄影棚（夜晚），大桥边
92	ケツだけ爆弾チケット	公园出入口左侧的魔人壶
93	金矛の勇者 チケット	住宅区右侧
94	野生王国チケット1	幼儿园园长左侧的魔人壶
95	野生王国チケット2	幼儿园向日葵班
96	野生王国チケット3	高楼街（白天），消除最左侧的路障后可看到魔人壶
97	オラの花嫁いチケット	公园中间的魔人壶
98	スパイ大作战チケット1	公园最右侧的魔人壶
99	スパイ大作战チケット2	佐藤九日堂第一个拍摄车和第二个拍摄车之间的魔人壶
100	スペシャルトロフィ–	完成所有的拍摄任务后获得
101	もえPしんちゃんのトロフィ–	小新家门口的金色魔人壶
其他	チョコビ	宇宙摄影棚（夜晚），动感超人右侧
	チョコビ	主题公园，先跳上选择观光车，然后跳上左侧轨道可以看见第一个魔人壶
	チョコビ	商店街，正男妈妈右侧
	チョコビ	公园内左侧第一个魔人壶
	チョコビ	家门口（夜晚）右侧，从垃圾桶处跳上屋顶可看到魔人壶
	チョコビ	佐藤九日堂第二个拍摄车上
	チョコビ	时代剧摄影棚，第二个魔人壶
	导演点数	主题公园，正男妈妈左侧
	导演点数	家门口（白天）右侧第一个魔人壶
	导演点数	佐藤九日堂第一个拍摄车上的第二个魔人壶
	导演点数	室内摄影棚第一个魔人壶
	导演点数	室内摄影棚第二个魔人壶
	导演点数	商店街，琦玉红蝎子队头顶上的屋顶
	导演点数	宇宙摄影棚右侧，一直往天花板上跳可上到一处长平台上，左侧的第一个魔人壶
	导演点数	宇宙摄影棚右侧，一直往天花板上跳，跳上去后左侧的第三个魔人壶
	导演点数	时代剧摄影棚，从吹雪丸右侧一直往屋顶上跳，屋顶上的第二个魔人壶
	导演点数	室内摄影棚，跳上场景中间的平台后往右侧的管子上跳可看到魔人壶
	导演点数	布理布理摄影棚，从美色右侧的绿色平台往左跳，连续跳过两个平台，上至第三个平台后即可找到
	导演点数/チョコビ	家门口（夜晚）左侧的垃圾场

玩后感

本作的剧情秉承了《蜡笔小新》一直以来的轻松恶搞路线，迷你游戏的内容也来自于21部剧场版中的名场面，想必看过剧场版的玩家都会在游戏过程中对各种设定发出会心一笑。游戏整体的难度不高，每个迷你游戏还分成了三种难度等级，想尽快通关的话只需完成最低难度的拍摄即可。游戏的收集要素的数量虽然较多，但找寻的难度都不高。游戏对通关时间没有具体限制，通关后也可以继续进行迷你游戏的挑战、收集收藏品以及完成NPC的烦恼委托，因此玩家完全可以在十分轻松治愈的氛围中体验游戏。



文 水泥墙 编 胧月 美编 咕噜

Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO



本作是“《刀剑神域》系列”首次登陆 PSV 的作品，在保持前作主线的内容基础上，增加了新的角色フィリア**以及全新的虚空区域，再加上全程语言以及大量丰富的技能、收集和恋爱等要素，耐玩度进一步提升。**

PSV 角色扮演 RPG

刀剑神域 虚空碎片

ソードアート・オンライン ホロウ・フラグメント

BNGI	日版	2014 年 4 月 24 日
1 ~ 4 人	6853 日元	对应 PSV TV

基础篇

基本操作

键位	功能
方向键	选择菜单 / 配合 L 和 R 键为对同伴下达各种指令
左摇杆	角色移动
左摇杆	转动视角
○	调查 / 确定 / 进入战斗状态
□	开启辅助菜单
△	开启基本菜单 / 查看面前最近敌人的等级，再次点击为投掷飞刀将敌人吸引过来
×	取消 / 下蹲（仅限街道内）/ 冲刺
L	校正视角 / 调出指令菜单
R	打招呼（仅限街道内）/ 调出指令菜单
SELECT	配合 × 键使用为原地待机
START	开启基础菜单

基础菜单一览

Equipment	查看或更换装备
Skill	习得或更改设置好的技能
Item	使用或查看已获得的道具
Friend	查看好友列表以及邮件
Guilds	查看当前阶层的完成情况以及攻略组的战力
Quest	查看当前的阶层任务完成情况
Map	查看当前所在区域的地图
Hollow Map	查看虚空区域地图以及目前可接受的任务
Implement	查看当前虚空实装调查任务的完成情况
Option	更改基础设置
Logout	登出游戏指令（无法使用）



系统篇

阶层委托任务和邮件任务

在主线阶层攻略中出现的任务，该类任务和虚空任务不同，只能完成一次，且每层出现的任务都是固定的。完成本层的委托任务后需要进入下一层才能接到新的委托任务，完成任务后可以在转移门位置与 NPC 对话领取报酬。委托任务最大的特点在于，所有阶层 BOSS 战斗都必须完成一个特定的委托任务才能开启。邮件任务会在玩家进入阶层前收到，进入各阶层后会在野外随机遇到与敌人战斗的 NPC，靠近 NPC 就会触发，完成后随便切换一下区域就能在邮件中获得奖励。阶层的委托任务和邮件任务的报酬比虚空任务寒酸得多，因此除非是必须完成的任务，否则用不着花费大量时间。



阶层限时挑战任务

每个阶层中会出现的任务，玩家进入迷宫后一旦触发，右下角会显示完成的要求和限制时间，通常都是打倒指定 BOSS 或指定数量的杂兵，又或者不被敌人发现进入下一层等等，成功完成任务的话会出现提示，同时给玩家一些装备作为奖励。不完成也可以过关，但奖励就没有了。

采集点

特定的区域地面有时候会出现闪光点，调查后可以采取到特定的素材或换金道具，这些道具通常是委托任务所必须的材料。一般一个区域最多只有 3 个采集点，采集点需要靠近才会发光，要注意的是，一个采集点虽然可以多次调查采集，但一旦采集完毕后就只能第二天才能刷新，如果急着完成任务的话，可以直接传送回公会睡一觉，快速切换到第二天。

虚空区域和虚空任务（ホロウミッション）

本作的原创迷宫，一共分为 5 大区域，每个区域的范围非常大，且很多区域都连接在一起。虚空区域会有很多强力敌人出现，能够得到的装备和道具也会更强力。在虚空区域会有各种虚空任务可供玩家挑战，在菜单的 Hollow Map 可以查看每个区域目前可以领取的任务。所有任务都有时间限制，到达指定区域后查看小地图，到达地图绿色圈标注的位置就能正式开始虚空任务，中途离开或没有达成任务的要求，都会导致任务失败。任务完成或失败



的情况下，一定时间后会再次刷新，供玩家重复领取。完成任务后可以得到虚空点数并提升该区域的等级，同时解开更多区域供玩家探索，虚空点数则是挑战虚空实装调查任务必须的条件之一。

虚空实装调查任务（実装エレメント）

虚空实装调查任务可以在菜单的 Implement 中查看，一次只能执行一项。这类任务的难度比较大，且达成手段非常繁杂。完成后除了能够得到虚空点外，还可以开启对应的高级任务。高级任务在完成后会给与玩家非常强力的装备，又或者是解开一些武器的强力技能习得条件等等，甚至还会让商店追加物品，让 BOSS 低确率掉落高级装备等奖励。注意这些任务在虚空任务尚未开始的情况下是无法累积完成度的，即使是开始累积的中途，完成了虚空任务的情况下累积也会自动停止，必须再次进入虚空任务时间才会继续累积。一些高级任务还会附带限制条件，例如攻击力下降等等，想要全部完成这些任务需要大量的时间。



武器作成和强化

获得各种各样的矿石后，就可以在公会的リズ锻造店进行武器作成或强化。武器作成分为命中型和回避型 2 种，想要作成对应类型的武器必须交付一定数量的矿石。强化同样需要不同的矿石，可以强化的能力包括 STR、VIT、DEX、AGI、命中、回避和クリティカル 7 项能力，每强化一次需要交付强化次数 ×2 数量的对应矿石。注意一次只能强化一种能力，中途改变强化能力类型的话，之前强化的次数会被洗掉，且武器的剩余强化次数不会回复。剩余强化次数为 0 时，该武器无法再予以强化，必须使用强化复原增加武器的强化可能次数。虽然强化复原会大幅增加武器的可强化次数，但需要交付 50 个对应能力的石头才行，不到万不得已时不要轻易复原。强化和其它游戏一样，并不是 100% 能成功的，强化次数越多，成功概率越低，强化失败也会消耗武器的强化可能次数。武器强化后强制自动保存，所以 S/L 大法无效，想要获得强力武器还需要一定的运气。



无限强化BUG

此秘技只能在 Ver1.00 的版本下才能使用，当玩家需要进行强化时，将强化的矿石放入仓库（转移门的仓库）后再到リズベット的锻冶屋进行强化，此时会成功进行强化但并不会消耗仓库中的强化矿石，如果是玩家携带在身上的话则会正常消耗，利用此 BUG 可以强化出超强的武器。

Ver1.00版本返回方法

注：操作前请备份好自己的记录，有一定概率在删除升级文件后会导致记录破损无法使用。

开启 PSV 内容管理助手选择从 PSV 复制内容到电脑上，然后选择应用程序 PS vita 后找到刀剑神域的目录（ソ－ドア－ト・オンライン ホロウ・フラグメント），将其拷贝到电脑上（记录大小只有 10 几 MB，注意拷贝后找到该文件夹将其拖出来备份一个），完成后进入 PSV 内容管理助手，找到应用程序和备份文件的文件夹后，进入 PS Vita/APP/ 玩家的用户名 /PSCSG00294，这里会有一个 Patch 的文件夹，将其完全删除。接下来直接操作 PSV 将记录删除，再将 PSV 连接上电脑，在 PSV 上选择将电脑的内容备份到 PSV 上，将已经删除掉 Patch 文件夹的记录传回 PSV，启动游戏后不要点升级即可将版本返回为 Ver1.00。

战斗篇

同伴系统和友好度

本作所有剧情中登场且可一起出战的同伴都有友好度的设定，玩家与其组队战斗、在公会邀请其约会，散步以及对话等都可以逐步增加友好度，友好度上升的情况下可以解开一些恋爱养成要素。增加友好度首推送装备和聊天 2 种方式，前者要注意送的装备必须是该角色使用的装备类型才能提升较高的友好度，后者则推荐公会的喷水池前，对话只要狂按 R 键就能快速提升对方的好感。



关于同伴的操作

在战斗中同伴时常时以 AI 自动进行行动的，但玩家也可以以特殊的操作来指挥同伴行动。指挥的内容中，最重要的莫过于**スイッチ**和**いいね！**，前者可以切换同伴进行攻击而快速回复玩家的爆发槽，后者可以快速回复 SP，这是战斗中必须要熟练掌握的常用技巧。另外合理地指挥同伴释放技能（**スキルを使え**）可让技能连接的发动概率大幅上升，在实战中多加练习吧。



参战同伴指令一览		
操作方法	指令	效果
L+ ←	防御にまわれ	执行防御
L+ ↑	あの技を止める	中断 BOSS 技能
L+ →	敌を引きつけろ	吸引敌人注意
L+ ↓	后方へ退避しろ	退避到后方
R+ ←	HP を回复しろ	回复 HP
R+ ↑	いいね！	夸奖同伴回复士气
R+ →	スキルを使え	使用技能
R+ ↓	スイッチ！	切换攻击

占卜

在武器点左边的角落内，玩家可以与这里的 NPC 对话消费一定金额进行占卜，占卜的结果会对当天进行攻略或战斗造成影响，以下是所有占卜的效果。注意一天只能占卜一次，如果出现负面效果的话，回自己的房间睡一觉进入第二天就可以可以再次占卜了。



占卜内容	效果
エクスフォ－チュン	当天获得的经验值上升
コルフォ－チュン	当天获得的金钱上升
ドロップフォ－チュン	当天打倒敌人后的道具掉落率上升
ウィ－クネスフォ－チュン	当天的会心一击率上升
バッドフォ－チュン	当天所有状态下降

武器分类

武器一共分为 10 种，不同的武器除了基础性能上有所差别外，在使用以及技能上也会有不小的区别，以下是所有类型武器的特点。



短剑

会心一击和命中率极高，很大概率可以打出极高的伤害，但基础攻击力很低，不出会心一击的情况下输出力不足。

片手剑

各方面的能力相对比较平均，技能大部分附带一些异常状态，非常适合新手使用。

曲刀

伤害输出和片手剑相似，区别是命中率较高，但奥义以外的技能不容易发动。

细剑

可以更快速地释放技能，威力也非常高，但是在使用技能的时候也很容易受到攻击而被打断。

二刀流

所有的剑技威力非常高，但取而代之的是普遍命中率偏低。

片手棍

以 SP 消耗过大为代价，附带较多的特殊效果，大部分技能还附带眩晕效果。

两手剑

除了奥义以外的其他技能在使用时很难被打断，根据个人的使用方法可以自己进行强化。

两手斧

以命中率非常低为代价换来极高的会心率，一旦命中能打出极高的伤害。

枪

SP 消耗较少且技能附带的异常状态较多，且技能中拥有大量的范围技。

刀

攻击力和命中率极高且大部分剑技还附带出血状态，非常强力的武器之一。

熟练度以及技能的习得

本作中所有的武器都有熟练度的设定，使用的时间越长，杀死的敌人越多熟练度增加得越快。熟练度的上升除了可以解开对应等级的技能锁外，还可以增加对应武器剑技的基础伤害倍率，所有武器的熟练度最高为 1000。技能解禁后，习得技能还必须消耗技能点，技能点在任意武器的熟练度提升到一定程度后会逐渐增加。绝大多数技能需要先习得对应的前置技能后方可掌握。

注：习得技能后，按下 SELECT 键进入技能装备界面装备技能，在战斗中按下 L 或 R 键就能显示出已经装备的技能，再按下对应的□△○ × 键发动。



剑技（ソ-ドスキル）、战斗技能（バトルスキル）和支援技能（バッシブスキル）

剑技是使用武器时的主动攻击技能，所有武器都包含大量的剑技，可以消耗 SP 使用，比起普通的剑技能造成更大的伤害，同时绝大部分还会附加一些特殊效果例如攻击速度下降、基础能力上升等等；战斗技能包含了大量的主动辅助技，如一定时间攻击必定命中、会心率上升，又或者全员 HP 一定量回复、SP 一定量回复等等，习得后和剑技一样需要设置后消耗 SP 使用，对战斗帮助非常大。支援技能相当于游戏中的被动技，习得后不用设置就能长期发挥效果。



短剑剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费 SP	属性	连击数	附加效果
1	アーマーピアス	初期习得	100	突	1	增加 DEX50%，命中率高且附加防御力下降效果
	サイド・バイト	4	100	斩	2	增加 DEX 和 AGI 各 40%，低概率附带束缚状态
2	ラウンドアクセル	5	100	斩	2	增加 STR40%、DEX50%。附带高命中效果的范围技
	クロス・エッジ	6	100	斩	2	增加 DEX100%、命中率高且附带 DEX 下降效果
	ラピッド・バイト	7	100	突	2	增加 DEX110%、命中率高且附带 VIT 下降效果
3	トライ・ピアース	8	100	突	3	增加 DEX120% 补正、命中率高且附带 AGI 下降效果
	ファッド・エッジ	9	100	突	4	增加 DEX90%、AGI20%、命中率高且附带出血效果
	インフィニット	10	100	突	5	增加 AGI90%、高命中的重攻击技、攻击同时附带 STR 下降效果
4	シャドウ・ステッチ	11	100	突	5	增加 STR40%、DEX80%、命中率高且附带麻痹效果
	アクセルレイド	12	100	打	9	增加 AGI80%、VIT50%、命中率超高且附带命中下降效果
5	エターナルサイクロン	14	150	突	4	增加 DEX240%、AGI40%、短剑系的奥义技

短剑战斗技能和支援技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费 SP	效果
1	弱点察知	初期习得	–	支援技能、习得后永久自身会心一击率 +5%
	ステルスポジション	2	25	ヘイト补正をマイナスしつつ攻击速度を得る
	スケアクロウ	4	0	一瞬间仇恨值大幅下降来躲开敌人的注意
	バックスタブ	8	25	一定时间内如果从后方攻击敌人的话，会心一击率上升
3	身轻な体	初期习得	–	支援技能，习得后永久回避力 +10
	ターンウインド	4	0	一定时间内回避力上升
	インターセプティング	6	25	瞬间回避力大幅上升，时间过后回避力大幅下降
	スターセイバー	8	50	舍弃防御来换得较高的回避力和攻击速度

片手剑剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费 SP	属性	连击数	附加效果
1	ソニック・リープ	初期习得	100	斩	1	增加 AGI40%、低概率附带束缚效果
	ヴォーパル・ストライク	4	100	突	3	增加 STR 和 AGI 各 30%、命中率较高的范围技
2	スラント	5	100	斩	1	增加 STR 和 AGI 各 40%、攻击附带 2 级暗黑效果
	ホリゾンタル	6	100	斩	1	增加 STR 和 DEX 各 40%、低概率附带束缚效果的范围技
3	バーチカル	7	100	斩	1	增加 STR 和 VIT 各 40%、命中率较高且低概率附带眩晕效果
	スター・Q・プロミネンス	8	100	突	6	增加 STR40%、DEX30，双重攻击概率上升
4	ホリゾンタル・スクエア	9	100	斩	4	所有基础能力增加 30%、命中率高且附带防御力下降效果
	バーチカル・スクエア	10	100	斩	4	增加 STR30%、DEX50%、高概率附带麻痹效果
5	サベージ・フルクラム	11	100	斩	4	增加 STR50%、VIT40%、强力的重攻击技
	メテオ・ブレイク	12	100	打	3	增加 STR50%、VIT40%、强力的重攻击技
6	ファントム・レイブ	14	150	斩	6	增加 DEX130%、AGI120%、片手剑的奥义技

片手剑战斗技能和支援技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费 SP	效果
1	卓越した观察眼	初期习得	–	支援技能，习得后永久获得经验值
	ミスディレクション	2	0	短时间内敌人的命中率大幅下降，但自身获得很高的仇恨值
	エネミーサーチ	4	0	地图上的索敌范围扩大
	ゲインエクスピリエンス	8	100	获得的经验增加
	クレイムサーパント	8	100	将获得的所有经验转移给同伴
5	顽强な意思	初期习得	–	支援技能、习得后永久防御力 +10
	ディフェンスコール	2	0	一定时间内队伍内的同伴防御力上升，自己的攻击速度下降
	シールドコーティング	3	0	一定时间内防御力上升
	ディフェンススタンス	6	50	一定时间内攻击力下降，取而代之的是获得极高的防御力和 HP 徐徐回复效果
	ダメージカット	8	50	一定时间内附加对斩、突、打属性的钢体效果
	プロテクションシール	8	50	自身增加物理盾，将一定量的伤害直接无效化

曲刀剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费 SP	属性	连击数	附加效果
1	フェル・クレセント	3	100	斩	1	增加 STR50%，命中率较高的范围技
	リーバー	4	100	斩	2	增加 STR60%，一定概率附带出血效果的范围技
2	ファラント・フルムーン	5	100	斩	4	增加 STR70%，低概率附带眩晕效果
	ベア・ノック	6	150	打	4	增加 STR50%、AGI30%，强力的大范围重攻击技
3	オーバル・クレセント	7	100	斩	3	增加所有基础能力 30%，强力的范围技
	デス・クリープ	8	100	斩	1	增加 STR80%、强力的范围技，攻击时附带回避力下降效果
	レイジング・チョッパー	9	100	斩	4	增加 STR50%、VIT40%，命中率较高的剑技
4	ミリー・スラッシュ	10	100	斩	4	增加 STR 和 AGI 各 50%，强力的重攻击技
	ダンシング・ヘルレイザー	12	100	斩	4	增加 DEX 和 AGI 各 60%，命中率较高且附带防御力下降效果
5	レギオン・デストロイヤー	14	150	斩	7	增加 STR 和 VIT 各 70%，曲刀的奥义技，附带出血效果

曲刀战斗技能和支援技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费 SP	效果
2	强靭な生命力	初期习得	–	支援技能，习得后永久附带 HP 徐徐回复效果（回复量 +200）
	トライレジスト	2	0	一定时间内自身获得对异常状态较高的抗性
	サバイバルリビドー	3	50	HP 最大值上升的同时获得 HP 徐徐回复效果
	リジエネレーション	4	100	HP 急速回复
	フィジカルビート	5	0	对肉体系异常状态附带较高的抗性同时获得 HP 徐徐回复效果
	バトルヒーリング	8	100	获得较高的 HP 徐徐回复效果
4	效率的な立ち回り	初期习得	–	支援技能，习得后拥挤获得 SP 徐徐回复效果（回复量 +3）

细剑剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费 SP	属性	连击数	附加效果
1	リニアー	3	100	突	1	增加 DEX50%、范围攻击技且低概率附带束缚效果
	ストリーク	4	100	斩	1	增加 DEX 和 AGI 各 30%、命中率较高的范围技
2	アヴォーヴ	5	100	斩	1	增加 DEX20%、AGI40% 补正、低概率附带眩晕效果
	オーバーラジエーション	6	100	突	10	增加 DEX30%、AGI30%，强力的重攻击技
3	リップ・ラヴィーネ	7	100	斩	2	增加 DEX30%、AGI40%，附带攻击速度下降效果
	スウィープ	8	100	斩	2	增加 DEX30%、AGI50%、范围攻击技且附带 1 级暗黑效果
4	アクセル・スタブ	9	100	突	3	增加 DEX10%、AGI70%，附带追击效果的强力重攻击技
	ペネトレイト	10	100	突	3	增加 AGI80%，命中率较高且附带防御力下降效果
5	スピカ·キャリバー	11	100	突	5	增加 STR120%，强力的重突进攻击技，附带攻击和回避力下降效果
	デルタ・アタック	12	100	斩	3	所有技能能力增加 40%，强力的范围重攻击技且附带回避力下降效果
6	フラッシング・ペネトレイター	14	150	突	9	增加 DEX40%、AGI140%，细剑奥义技

细剑战斗技能和支援技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费 SP	效果
2	スピードスタンス	初期习得	–	支援技能，习得后永久攻击间隔时间 –5%
	スロウウィークネス	初期习得	50	一定时间内敌人的攻击间隔时间变长
	スピードマスター	初期习得	50	一定时间内攻击间隔缩短
	ライトニングアタック	8	25	一瞬间 HP 回复至满但防御力大幅下降
	ソードダンサー	8	25	剑技的发动时间减少，攻击间隔缩短
	ブレイブストリーム	8	100	一定时间攻击速度大幅上升，双重攻击的概率增加
2 级熟练度派生	精密机械	MASTER	–	支援技能，习得后永久命中力 +10
	ターゲットサイト	2	0	一定时间内命中率大幅上升
	デクスタリティ	3	0	一定时间内 DEX 增加，使用技能时的硬直时间减少

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费 SP	效果
2	ダブルハンド	6	50	一定时间双重攻击概率和会心一击率上升
	パ－フェクションスタイル	8	50	一定时间武器攻击必定命中目标且攻击时的会心一击率上升
6	挫けぬ精神	–	–	支援技能，习得后永久对一部分异常状态耐性上升
	SP リジェネ	3	0	一定时间内 SP 的回复速度加快
	ソウルレジスト	4	0	对精神系攻击增加一定的耐性
	ストライクエンド	5	0	成功回避敌人的攻击的情况下自动回复 SP
	スピリットリンク	6	50	一定时间根据残余的 SP 量增加相应的攻击力
	ソウルフルスタンド	8	0	最大 SP 值 +150

二刀流剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费 SP	属性	连击数	附加效果
1	エンド・リボルバ－	初期习得	100	斩	2	增加 AGI40%，范围攻击技低概率附带束缚效果
	カウントレス・スパイク	初期习得	100	斩	4	增加 DEX40%，命中率较高打大范围技能
2	ロ－カス・ヘクセドラ	初期习得	100	斩	7	增加 STR30%、AGI20%，攻击附带麻痹效果
	デプス・インパクト	初期习得	100	斩	5	增加 STR70%，攻击附带防御力下降效果
3	デッド・インタ－セクション	7	100	斩	5	增加所有基础状态能力 20%，攻击附带攻击力下降效果
	シャイン・サ－キュラ－	8	100	斩	15	增加 DEX20%、AGI40%，攻击附带 1 级暗黑状态
4	クリムゾン・スプラッシュ	9	100	斩	8	增加 DEX80%，强力的重攻击技
	インフェルノ・レイド	10	100	斩	9	增加 STR30%、DEX60%，强力的高命中技
5	スタ－バ－スト・ストリ－ム	12	100	斩	16	增加 DEX50%、AGI130%，超高速的二刀流奥义技
	ナイトメア・レイン	12	100	斩	16	增加 STR60%、AGI20%，命中率较高的剑技
6	ジ・イクリプス	14	150	斩	27	增加 AGI80%，二刀流的强力奥义技

二刀流战斗技能和支援技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费 SP	效果
2	攻防一体	初期习得	–	支援技能，习得后永久反击率 +5%
	パリング	初期习得	0	使用时若成功防御敌人的攻击，可以弹开攻击并回复 100 点 SP
	エグザクトオンスロ－ト	初期习得	0	一定概率附带束缚效果的攻击
	エアリ－シ－ルド	4	25	防御敌人的吐息类攻击
	ファントムブレイク	5	50	一旦成功可以在短时间内封住敌人的技能
2 级熟练度派	リズムを取る足捌き	MASTER	–	支援技能，习得后永久追击 +1
	ファ－ストステップ	3	50	队伍全员的攻击速度上升
	ダンシングブレイド	4	25	队伍全员的双重攻击速度上升
	ヒ－リングサ－クル	6	100	队伍全员的 HP 一定量回复
	ミュ－テッドエッジ	6	50	攻击间隔时间缩短，追击效果 +2

片手棍剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费 SP	属性	连击数	附加效果
1	サイレント・ブロウ	初期习得	100	打	1	增加 STR50%、DEX50%，范围攻击技低概率附带束缚效果
	パワ－・ストライク	4	100	打	1	增加 STR100%，低概率附带眩晕效果的范围攻击技
2	アッパ－・スウィング	5	100	打	2	增加 AGI40%、VIT60%，低概率附带眩晕效果的高命中技
	ストライク・ハ－ト	6	100	打	3	增加 STR60%、DEX50%，一定概率附带眩晕效果并减少敌人 SP
3	ダイアストロフィズム	7	100	打	5	增加 STR30%、VIT80%，一定概率附带减少最大 SP 效果
	トライス・ブロウ	8	100	打	3	增加 STR110% 补正，低概率附带眩晕效果且增加风险槽
4	ブル－タル・ストライク	9	100	打	3	增加 AGI50%, VIT60%，附带增加风险槽效果
	トリニティ・ア－ツ	10	100	打	3	增加 AGI60%、VIT50%，强力的重攻击技
5	ミョルニルハンマ－	12	100	打	4	增加 STR70%、VIT+40%，有概率打断敌人攻击的阻碍技
6	ヴァリアル・ブロウ	14	150	打	8	增加 AGI70%、VIT60%，片手棍的奥义技

片手棍战斗技能和支援技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费 SP	效果
1	战神の护り	初期习得	–	支援技能，习得后仇恨值永久 +5%
	守护の祈り	初期习得	50	队伍全员的 HP 徐徐回复能力上升
	护法の幻影	3	0	释放一个能抵御物理攻击伤害的分身
	炎への守り	4	0	释放一个能抵抗异常状态的分身
	慈悲の衣	5	50	对队伍全员释放一个能抵御物理攻击伤害的分身
	净化の炎	6	50	队伍全员的异常状态回复
4	静谧な守り	初期习得	–	支援技能，习得后可造成的伤害永久增加 10%
	プロテクトスラッシュ	3	0	一定时间对斩属性攻击的防御上升
	プロテクトスラスト	3	0	一定时间对突属性攻击的防御上升
	プロテクトブロウ	4	0	一定时间对打属性攻击的防御上升
	プロテクトア－マ－	5	100	释放极短时间内能完全抵消伤害的护盾
	ヘイトチェンジ	6	50	和队友交换仇恨值

两手斧剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费 SP	属性	连击数	附加效果
1	ワイルド・ウィンド	初期习得	100	斩	2	增加 STR 和 VIT 各 50%，360 度的范围攻击技
	グランド・ディストライク	4	100	斩	1	增加 STR 和 VIT 各 30%，较高命中率的范围技
2	スマッシュ	5	100	斩	1	增加 AGI30%、VIT50%，范围攻击技
	ランバ－ジャック	6	100	斩	3	增加 STR120%，附带回避力下降效果
3	アルティメット・ブレイカ－	7	100	斩	3	增加 STR130%，低概率附带眩晕状态
	クレセント・アバランシュ	8	100	斩	7	增加 STR90%，强力的重攻击技
4	クリムゾン・ブラッド	9	100	斩	3	增加所有基础能力 40% 补正、附带防御力下降效果
	トランプル・アクト	10	100	斩	3	增加 STR 和 VIT 各 80%、低命中率的超重攻击技
5	エクスプロ－ド・カタパルト	12	100	斩	3	增加 STR150%、超高命中率技
6	ダイナミック・ヴァイオレンス	14	150	斩	4	增加 STR 和 VIT 各 80%、两手斧的奥义技

两手斧战斗技能和支援技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费 SP	效果
2	肉体の变质	初期习得	–	支援技能，习得后最大 HP 值永久增加 10%
	ハイパ－ア－マ－	3	15	内给自己释放一定时间伤害无效化的装甲
	ストレングス	3	0	一定时间内 STR 和攻击力上升
	バイタリティ	4	0	一定时间内 VIT 和攻击力上升
	マッスルレジスト	5	50	释放一定时间内对异常状态具有抵抗效果的护罩，效果后短时间内最大 HP 值上升
	グロウゲイン	6	50	最大 HP 值大幅上升
6	血の渴望	初期习得	–	支援技能，习得后永久攻击力 +15%，防御力 –15%
	クリムゾンウエポン	3	25	以减少 HP 为代价使攻击力上升
	マッドネスブロウ	3	25	以减少防御力为代价使攻击力上升
	ストルワ－トシャングリラ	4	25	以减少回避力为代价使攻击力上升
	ブラッディビ－ク	5	50	一定时间内获得 HP 吸收效果
	インサニティナイト	6	100	自身获得守护能力，可以将 3 次受到的伤害完全反弹给对手

枪剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费 SP	属性	连击数	附加效果
1	ツイン・スラスト	初期习得	100	突	2	所有基础能力增加 15%，高命中的范围技且附带麻痹效果
	ヘリカル・トワイス	4	100	突	2	所有基础能力增加 15%，360 度的范围攻击技果
2	ソニック・チャ－ジ	5	90	突	1	所有基础能力增加 20%，范围攻击技且附带攻击速度下降效果
	フェイタル・スラスト	6	100	突	1	所有基础能力增加 25%，范围攻击技且附带 3 级暗黑状态
3	リヴォ－ブ・ア－ツ	7	120	突	5	所有基础能力增加 30%，范围攻击技且附带攻击力下降效果
	ヴェント・フォ－ス	8	100	突	4	所有基础能力增加 30%，范围攻击技且附带回避力下降效果
4	ダンシング・スピア	9	100	突	5	所有基础能力增加 40%，范围攻击技且附带防御力下降效果
	トリップ・エクスパンド	12	100	突	6	所有基础能力增加 40%，附带命中率下降以及眩晕效果
5	ディメンション・スタンピ－ド	14	150	突	6	所有基础能力增加 45%，枪的奥义技

枪战斗技能和支援技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费 SP	效果
1	リ－ダ－の资格	初期习得	–	支援技能，习得后永久仇恨值 +5%
	バトルシャウト	2	0	瞬间获得极高的仇恨值
	ソウルフォ－ス	3	0	瞬间获得仇恨值，一定时间内仇恨值下降
	ウエポンバッシュ	6	50	武器追加强打效果，攻击敌人有可能停止其行动
	SP チャ－ジ	6	0	使用后 SP 回复 150SP
	シャイニングエコ－	8	50	敌人的回避力大幅下降同时我方全员攻击力上升
1 级熟练度派生	危险への备え	初期习得	–	支援技能，习得后永久被会心一击率 –10%
	危险回避の指示	3	0	我方全员获得较高的回避力
	アイテム使用速度 UP	3	0	一定时间内使用道具的速度上升
	自己牺牲の心	4	50	队伍全员的 HP 回复，自身的 HP 一定时间内徐徐减少
	孤高の勇者	5	50	获得对抗物理攻击的分身，同时获得高仇恨值且防御力一定时间下降
	スキル禁止	8	100	一定时间内禁止敌人使用技能
4	剑技适合	初期习得	–	支援技能，习得后永久技能发动速度 +10%
	防御无视	3	100	一定时间内一切攻击无视对手的防御力
	クィックスキル	3	50	使用剑技发动时间和发动后的硬直时间大幅缩短
	テクニカルビ－スト	4	50	牺牲攻击力换取 AGI、回避力和命中力上升、
	ミゼラブルハ－ト	6	50	让敌人已有的异常状态的效果上升

刀剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费 SP	属性	连击数	附加效果
1	旋车	3	70	斩	1	增加 DEX100% 补正，较高命中的范围技
2	浮舟	4	90	斩	1	增加 STR 和 VIT 各 50%，范围攻击技且附带出血效果
	绯扇	5	90	斩	3	增加 STR50%、DEX60%，增加风险槽的同时附带出血效果
3	辻风	6	90	斩	1	增加 DEX50%、AGI60%，低概率眩晕目标且附带出血效果
	幻月	7	90	斩	2	增加 DEX50%、AGI60%，附带 2 级暗黑状态以及出血效果
4	鹫羽	8	100	斩	5	增加 STR70%、DEX40%，附带出血效果
	罗刹	9	100	斩	3	增加 STR 和 VIT 各 60%，附带防御力下降和出血效果
5	东云	12	100	斩	3	增加所有基础能力 50%，高命中技且附带回避力下降以及出血效果
6	散华	14	150	斩	5	增加 STR50%、DEX90%，刀系奥义技且附带出血效果

刀战斗技能和支援技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费 SP	效果
2	昂扬する心	初期习得	–	支援技能，习得后永久全基础能力 +5%
	ウォ－クライ	2	25	队伍全员的攻击力和 HP 回复力上升
	ブレイブソウル	3	25	队伍全员的命中力上升
	スト－ムマインド	4	0	队伍全员获得 SP 徐徐回复效果
	シャ－プレイジ	6	50	队伍全员获得会心一击率上升效果
	バリアブルスト－ム	8	0	队伍全员的 SP 回复
6	挫けぬ精神	初期习得	–	支援技能，习得后永久对部分异常状态耐性提高
	SP リジエネ	3	0	一定时间内 SP 回复速度上升
	ソウルレジスト	4	0	对精神攻击的耐性上升
	ストライクエンド	5	0	获得成功攻击和回避的情况下 SP 回复的能力
	スピリットリンク	6	50	一定时间内，根据 SP 持有量的多少增加相应的攻击力
	ソウルフルスタンド	8	0	最大 SP 值上升 150

两手剑剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费 SP	属性	连击数	附加效果
1	アバランシュ	3	100	斩	1	增加 STR 和 AGI 各 50%，范围攻击技
	ブラスト	4	100	斩	2	增加 STR 和 VIT 各 50%，360 度范围攻击技且低概率附带眩晕效果
2	テンペスト	5	100	斩	1	增加 STR50%、AGI60%，范围攻击技
	イラプション	6	100	斩	2	增加 STR60%、AGI50%，范围攻击技且附带双倍 ATK 效果
3	スコッピ－ド	7	100	打	3	增加 STR80%、VIT40%，范围攻击技且附带攻击力上升效果
	ライトニング	8	100	斩	4	增加 STR 和 DEX 各 60%，范围攻击技且附带追加攻击效果
4	メテオ・フォ－ル	9	100	斩	3	增加 STR70%、DEX60%，范围攻击技且附带攻击必中效果
	ファイトブレイド	10	100	打	6	增加 AGI60%、VIT70%，范围攻击技且附带根据 SP 持有量增加攻击效果
5	アストラル・ヘル	12	100	斩	7	增加 STR60%、DEX50%，范围攻击技且附带攻击速度上升效果
6	カラミティ・ディザスタ－	14	150	斩	6	增加 STR 和 AGI 各 70%，两手剑奥义技，释放时增加物理防护罩

两手剑战斗技能和支援技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费 SP	效果
5	斗争心	初期习得	–	支援技能，习得后永久双重攻击 +5%
	ダブルアタック	3	50	双重攻击概率上升
	カウンタ –	3	50	躲避敌人的攻击并给予其反击
	バ – ストエラ –	5	0	以逐渐减少 HP 为代价获得 SP 徐徐回复效果
	ラストリゾ – ト	8	50	无视防御力的大伤害，但一定时间内 SP 徐徐减少

剑技能（バ-ストアタック）与风险槽（リスクゲ-ジ）

本作新增加的系统，爆发槽（バ – スト）位于屏幕下方最中央，按○攻击时就会逐步消耗爆发槽。消耗爆发槽的○攻击可以让攻击力上升，且可以自动连携剑技。爆发槽在不行动、召唤同伴（スイッチ）或结束战斗的情况下会快速回复。风险槽位于爆发槽的右侧，攻击或受到攻击时会快速上升，风险槽越高，爆发槽的回复速度越慢，同时玩家受到的伤害也会上升。风险槽只会随着时间缓慢下降，又或者玩家召唤同伴、进行了快速回避的时候会回复。



风险崩坏（リスクブレイク）

在以下情况下攻击敌人，可以让对方进入风险崩坏状态。崩坏状态下不仅能造成更多伤害，还可以触发普通情况下无法触发的第四段连携追击，在战斗中有意识地完成，可以大大加快作战速度。

风险崩坏要求条件

1. 在敌人使用技能前让其进入眩晕状态。
2. 成功防御敌人的攻击。
3. 与同伴同时使用剑技攻击。
4. 对敌人使用附带出血效果的技能后成功让敌人进入出血状态。
5. 使用刀系武器对应的技能让对方的风险槽上升。

爆发终结技

近似于剑技，在使用○键的一套连技打完，如果玩家的 SP 达到要求，可以直接使用出已经设定好的剑技作为爆发终结技，终结技的威力比普通单发剑技高。玩家可以在技能栏内按下□键进行爆发终结技的设定。



快速攻击（ジャストアタック）与快速回避（ジャストステップ）

快速攻击必须爆发有存留时才能触发，当玩家使用剑技能时身上会出现光影效果，此时看准时机按下○键即可发动快速攻击。快速攻击成功发动后伤害会上升，且爆发槽的消耗量会下降。快速回避同样也需要在玩家还有爆发槽的时候使用，在还有至少一格爆发槽的情况下配合方向键按下 × 键发动，玩家可以快速移动和后退，躲开敌人的攻击，快速回避具有无敌时间，成功使用快速回避躲开敌人的攻击能大幅回复爆发槽，同时降低风险槽的等级。

奥义

奥义是剑技的一种，每种武器的剑技都包含 1 ~ 2 种奥义。习得奥义所需的点数以及熟练度要求都比较高，消耗 SP 也是普通剑技的数倍，但取而代之的是极大的

威力，且发动时会出现特写画面，使用主武器时务必尽早将奥义学会，这样才能获得更加强大的战力。



双重攻击（ダブルアタック）

使用剑技攻击敌人时，若此时队友也在使用剑技攻击，便可能触发双重攻击。双重攻击触发时会有同伴和玩家的特写出现，同时对目标敌人造成更大的伤害。触发双重攻击除了时机配合外，还受触发概率影响，一般来说当同伴要求玩家使用剑技（ソ－ド スキル）时立刻使用就有较高概率出现，另外一些技能也可以增加触发概率。



技能连接（スキルチェイン）

当玩家和同伴成功使用技能连续地攻击同一目标时，画面上会出现技能连接（Skill Chain）的提示，此时达成一定的要求继续攻击敌人的话，可以让技能升级。升级到最后不但会大幅增加技能伤害，还可以追加秘技攻击，灵活释放指令给同伴与自己进行技能连接是本作很重要的技巧，特别是对 BOSS 战斗，成功的话可直接削减 BOSS 一整条血槽。

技能连接触发条件

Lv1 セイクリッド スペクトラム

玩家或同伴任意一人使用剑技攻击敌人时另一人也使用剑技随后攻击同一目标（两者发动时间不用同时，但必须非常接近）。

Lv2 クロッシングホ－リ－レイ

在达成了 Lv1 セイクリッド スペクトラム的情况下再追加一次剑技击中同一目标敌人。

Lv3 フラスタムアレスタ－

在达成了 Lv2 クロッシングホ－リ－レイ的情况下再追加一次剑技击中同一目标敌人。

秘技（インフィニティ・モ－メント）

在达成了 Lv3 フラスタムアレスタ－的情况下再追加一次剑技击中同一目标敌人，但注意该攻击必须在敌人进入风险崩坏的情况下才能成功触发秘技追击。

评价系统和BOSS奖励系统（ラストアタックボ－ナス）

在阶层攻略中成功击破 BOSS，系统会根据玩家在战斗中受到的伤害、同伴死亡人数等等情况给予评价，最高为 S。如果玩家角色能够给予 BOSS 最后一击，可以获得一件额外的装备作为奖励，这些装备的效果通常都比流程中获得的强很多，能够获得的话一定不要错过。如果不幸被 NPC 或同伴抢掉的话，可在结算前直接退出游戏，重新打一次 BOSS，本作中有一个奖杯和该奖励有关。以下是所有阶层可获得的 BOSS 奖励装备。



装备名称	阶层数	效果
レイジリング	76 层	STR+8/VIT+8/DEX+8/ 防御力 +27/ 命中 +8
デュエルグラグ	77 层	STR+7/VIT+7/DEX+7/AGI+7/ 防御力 +100/ 回避力 +17/ 送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
クロスジャケット	78 层	DEX+10/AGI+10/ 防御力 +70/ 附带追击增加效果
デュエルグリ－ヴ	79 层	STR+5/VIT+5/DEX+5/AGI+5/ 攻击力 +5/ 防御力 +28
クロスブ－ツ	80 层	防御力 +20/ 命中 +10/ 回避 +10
デュエルベスト	81 层	STR+10/VIT+10/DEX+10/AGI+10/ 防御力 +95/ 命中 +5/ 回避 +5
マインクロス	82 层	STR+5/AGI+16/ 防御力 +100/ 女性角色专用装备
カオスグリ－ヴ	83 层	STR+20/ 攻击力 +15/ 防御力 +30/ 回避 –15/ 伤害减免率：斩 3/ 突 3/ 打 3
アンダ－エ－ジエント	84 层	VIT+10/DEX+10/AGI+10/ 防御力 +80/ 命中 +10
カオスア－ム	85 层	STR+15/AGI–10/ 攻击力 +15/ 防御力 +28/ 命中 +8/ 毒 –5/ 麻痹 –5/ 出血 –5/ 伤害减免率：斩 2/ 突 2/ 打 2
エルヴンクロス	86 层	AGI+8/ 防御力 +110/ 命中 +8/ 回避 +8/ 送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
カオスア－マ－	87 层	STR+30/VIT+10/AGI–20/ 攻击力 +30/ 防御力 +108/ 回避力 –5/ 毒 –15/ 麻痹 –15/ 出血 –15/ 伤害减免率：斩 5/ 突 5/ 打 5
ダ－クリパルサ－	88 层	DPS360/ 伤害值 480/ 攻击间隔 80/ 攻击力 +10/ 防御力 +15/ 命中 +15
エリュシデ－タ	89 层	DPS371/ 伤害值 495/ 攻击间隔 80/ 攻击力 +20/STR+18/AGI+5
ランベンライト	90 层	DPS385/ 伤害值 450/ 攻击间隔 70/ 攻击力 +15/DEX+10/AGI+20/ 命中 +15
フィンスタ－グランツ	91 层	伤害减免率：斩 25/ 突 25/ 打 25/ 攻击力 +15/ 防御力 +100/ 毒 +40/ 麻痹 +40/ 出血 +40/ 附带全耐性上升效果
ヴァルキリ－メイル	92 层	伤害减免率：斩 5/ 突 10/ 打 5/VIT+12/ 防御力 +140/ 送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
オ－ダ－ア－ム	93 层	DEX+20/ 防御力 +30/ 命中 +10/ 毒 +5/ 麻痹 +5/ 出血 +5
シャドウイ－タ－ブ－ツ	94 层	伤害值 +10/ 防御力 +25/ 命中 +10/ 附带伤害值增加效果
オ－ダ－ブ－ツ	95 层	STR+5/VIT+20/DEX+10/ 防御力 +30/ 毒 +5/ 麻痹 +5/ 出血 +5
シャドウイ－タ－	96 层	伤害值 +10/STR+30/ 防御力 +120/ 回避 +30/ 附带伤害值增加效果
オ－ダ－クロス	97 层	DEX+5/AGI+5/ 攻击力 +20/ 防御力 +110/ 命中 +10/ 回避 +10/ 毒 –10/ 麻痹 –10/ 出血 –10
フェイタルクロス	98 层	VIT–10/AGI+22/ 防御力 +130/ 回避 +18/ 送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
スレイプニルリング	99 层	命中 +5/ 爆发槽回复量上升 / 移动速度上升 / 防御力减少

主线流程攻略

セルベンディスの樹海エリア

设定好主角的外形后，很快就会迎来对第一个 BOSS **スカイクリ－パ－**的教学战，多熟悉一下系统，攻击后养成快速用 × 键冲刺躲开的习惯，加上有队友配合，很快就能打败 BOSS。剧情过后可以开始自由行动，周围的敌人都比较弱，利用它们能够增加不少经验值，接着往下方坡道移动（不知道方向的与 NPC 对话选第一项就会再次提示）。这里一旦进入是无法返回的，来到洞窟前会出现系统教学，按下方向键↓可以切换锁定目标，同时与同伴战斗时还可以按方向键↑进行表扬，受到表扬的情况下会增加同伴 SP 的回复速度，这是游戏中非常重要的技巧，一定要养成经常使用的习惯。

ホロウミッション

进入洞窟后触发新的任务，打倒左上角的兽人并脱离洞窟，这里开始面对敌人按下△键可以查看面前敌人的等级，部分区域会有很强力的敌人出现，等级相差太大的千万不要去碰。目前**ホロウミッション**区域绝大部分敌人等级都比玩家低，一路斩杀过去，顺便多熟悉下技能和攻击系统，部分技能可以快速回复 SP，加快攻关的速度和战斗爽快度。按照之前的提示，往地图左下角走就能找到目标敌人，不过右方道路内的 2 个区域都会出现宝箱，但暂时被封印完全无法打开，发现 126 级的强力敌人目前最好不要去招惹。到达目的地后遭遇本关的 BOSS Muscle Bull HOrn ，它的攻击力比较强，利用初期技能**エグザクト オンスロ－ト**可以高概率将其眩晕，

SP 不够的话用技能**パリング**防御目标的攻击或**ライトニングアタック**都能快速回复，不过后者会导致防御力下降，拉开距离再用。成功击破 BOSS 后往前走触发剧情，接着离开该区域调查中央的装置**フィリア**会离队，此时游戏才算正式开始（最后的部分选择哪一项都不会影响游戏）



76层 ア-クソフィア

看过 OP 后可以自由行动了，目前店面内没有什么东西好购买的，离开店内会触发剧情，新角色**ストレア**登场。剧情后广场开放新的区域，进入左边的区域可以找到**リズ**的锻冶屋并触发剧情，对话还能得到强化材料，以后获得相应的材料都可以来这里强化或作成武器。另外，与各个地方的同伴对话后可以让她们加入队伍，一次最多只能加入 1 人，在不同的位置与其对话能提升友好度，地点不同对提升的幅度有影响，玩家可以多试试。前往中央广场后调查中央的转移石会发生剧情，左边可以进入 76 层迷宫区域，右边则是隐藏的**ホロウミッション**区域。另外，在外出前可以先领取一些委托任务，以后每一层都会要求完成一个委托任务才能挑战 BOSS。



贪欲なる坑窟

坑窟区域 1 右边的岔道被封印了，暂时无法进入。这里的蜥蜴型敌人リザ－ドマン等级都非常低，经验超少完全没有打的价值，但攻击会附带暗黑和防御下降状态。进入区域 2 后很快就会触发剧情，这个时候不要急着冲上去，地图右边的通道可以回收 180000 金钱以及片手剑等装备。继续前进在最深处发现探险者シルバ－等人，接下来与リザ－ドマン 5 人组展开战斗，能力和杂兵一样，轻松胜利后一路返回，来到区域 1 之前无法通过的地方，调查旁边的装置后通路打开继续前进，一路直行很快就能进入峡谷区。刚到达“敗者达の峡谷”区就会发现被袭击的其他 NPC，冲上去干掉大蜘蛛解救她们可以增加友好度。调查地上的采集点还可以采集素材，这是完成委托任务“少女への贈りもの”的惟一方法。在“捕食者の巡礼路”会遭遇该区域的特殊怪物，能力很低，将其击倒后可以得到 BOSS 情报。进入“战域の回廊”区域先往上方走，回收宝箱内的武器后再从下方的道路前进，打倒守门的大型史莱姆后正式进入 76 层的迷宫区。

死者の大斧

迷宫的敌人要比外面的强了不少，不过依旧不是 100 级玩家的对手。1F 先走中央的道路，可以回收 3 个宝箱，接着走左边进入 2F，这里的宝箱中能够得到 3 个转移结晶，使用后瞬间能传送回公会，这是以后包囊必备的道具。探索完毕后返回走右边的道路，一路来到 3F 出现限时任务，要求 15 分钟内打倒リザ－ドマン队长，它位于地图左上角区域的大房间内，注意一旦开启房间所有敌人都会冲出来，先干掉最大的リザ－ドマン队长，剩下的就没什么威胁了。成功完成限时任务可以得到装备奖励，以后有这种任务都记得及时完成。继续探索进入 4F，在最里面的房间前触发剧情并选择第一项回公会，第二天发生剧情后准备一下开始 BOSS 战。前往中央广场的转移门位置，与这里的血盟骑士团员对话可以确认目前 BOSS 相关的情报，注意左下角ボス攻略情报里的 Check 一览如

果有显示 × 的条件的话，表示玩家目前还没有达成挑战 BOSS 所必须的所有条件，必须全部完成才能挑战 BOSS，本次要求比较低，只要完成委托“任务少女への贈り物”以及打倒迷宫前的特殊敌人即可，不过这个任务比较恶心，必须在“败者达の峡谷”区域内才能采集，且采集点只有 1 个，一天只能采取一次，玩家一开始没有忘记采集的话，目前应该还需要 2 个，可以利用转移门快速到达峡谷，采集后转移回公会直接睡到第二天，再次转移过去即可继续采集，完成后选择第二项参与 BOSS 作战并选好参战的同伴就能进入 BOSS 战。

BOSS ガストレイゲイズ

实际上 BOSS 除了血量较高外没有太大的威胁，攻击也不够看，多带点 SP 回复药猛攻即可。当其使用触手乱拍时用冲刺进行回避，回避过后从背后反击它。BOSS 的邪眼发动前会有范围提示，快速躲开它正前方的扇形区域即可，或者直接攻击它的邪眼，成功破坏掉的话还可以封住它的大范围光线技。BOSS 的弱点是突属性，本战一般玩家角色是不会有危险的，但同伴就不一定了，看到同伴血量低于一半立刻使用道具回复，否则 AI 同伴死亡的话会导致游戏直接结束，以后最好保证任何 NPC 都不死亡的情况下过关，这与一个奖杯获得有关，完成后自动返回公会。

77层 トリベリア

早上起来会收到**アスナ**的邮件，看一下后出门与**シリカ**发生逛街事件。接下来进入第二天还会收 2 封委托邮件，与宿屋老板**エギル**对话触发新的剧情，最后出门自动触发**リズ**锻冶屋的剧情，同时**リズ**的锻冶技能上升，在这里可以强化一下武器。完成后前往中央转移门区域接受新的任务，再利用转移门即可进入 77 层，这里的敌人等级都有了一定的提升。进入第二个区域后发生剧情，直接与**オ－バ－レイスライム**发生战斗，它的攻击力比较高，用眩晕技停止其行动后再快速连击，周围的小**スライム**可以暂时不管它们，将其打倒后成功救出 NPC。继续在这个区域探索，这里出现的小**スライム**是委托任务“恐怖の溶解液”讨伐对象，可乘这个机会完成。

地这う愚者の回廊

在尽头利用转移石来到新区域发现有很多转移石，不管它们先把这里左上方和下方的岔道探索完毕，能回收 2 个宝箱，接着往右边的道路走，会发现转移石的启动开关被一群**スライム**敌人看守。全灭所有**スライム**后中央的转移石启动进入“静寂なる新绿の林道”，敌人强度再次上升，新出现的蘑菇型敌人会使用毒攻击，虽然 HP 下降的量很少，但还是尽量回避为好。树怪型敌人**ウィズダムトレント**打倒后会小概率掉落あま－い树液，这是任务“未知なる甘みへの挑战”所必须的材料。另外这里的采集点能够获得高级**キノコ**，这也是委托任务需要的素材，一个采集点多调查几次，争取一次完成。探索完该区域后从中央下方的道路离开。

荒ぶる战鬼达の开拓

进入后帮助眼前的 NPC 打倒敌人，她会告诉玩家这附近有あま－い树液的情报，这里也会出现**ウィズダムトレント**，没有收集完的话可以在这里继续收集，中央道路往最上方走还可以找到这里的小 BOSS，敌人很集中不要直接冲过去让一群敌人包围了。完成该任务后自动触发剧情，将其交给 NPC 后会收到一封邮件，打开邮件可以得到 DEX ポ－ション ×10，但注意这个任务和委托任务里收集树液不是同一个，交了这个任务如果树液不够的话还需要再打几个，否则还得回来一次。接下来可以暂时不进入迷宫，往来时位置下方走，消灭这里的骷髅士兵可以进入“嘲笑いし鬼达の洞穴”，里面会触发任务，任务敌人位于该区域最左下角的位置。除了攻击高点并附带暗黑效果外并无太大威胁，两次剑技能就能干掉它。

宝缠いし杀戮者の迷宫

按照原路返回“荒ぶる战鬼达の开拓”区域，从这里的左边进 77 层的迷宫“宝缠いし杀戮者の迷宫”，1F 一进入就会有限时任务“グリ－ンスライムを 10 匹倒せ！”，10 分钟内打倒 10 只绿色的史莱姆，1F 满是这种怪物，3 分钟就能轻松完成；探索完该层从中央进入 2F，更新新的任务限时任务“ファットスライムを 2 匹倒せ！”，10 分钟内打倒 2 只战斗史莱姆，看到金属色个头稍大一点的就是，这种敌人会冲撞，释放剑技能时要注意别让它躲开了。3F 的限时任务依旧是“ファットスライムを 2 匹倒せ！”这次的史莱姆分别在最上方和最右方的角落内，全部击倒后 4F 的大门开启，同时中央有大量宝箱的房间也能进入了，别忘记回收，到达 4F 发现 BOSS 后依旧是先回公会。触发シリカ的剧情后她的等级会自动上升，接下来完成“未知なる甘みへの挑战”这个任务即可开始本次的 BOSS 攻略。

BOSS クリスタライズクロウ

BOSS 的弱点是打击，挑选锤系等打击武器会比较轻松一些，否则 BOSS 的防御和 HP 量需要打很久。带上回复 SP 和解除麻痹状态的道具，战斗开始后先用技能让其眩晕，然后使用攻击力上升等技能攻击它的脚，这样能够封住大范围攻击技，BOSS 的毒针攻击范围为正前方扇形，及时闪开就没有太大威胁，使用各种技能与其慢慢磨，BOSS 的 HP 很高，想要快速秒杀很困难。



78层 ルネ－ド

返回公会后自动触发剧情，接着离开房间会收到大量的邮件，看一眼即可。与商店老板**エギル**对话后前往转移门，在门前会遭遇**シリカ**，自动触发剧情后需要与**シリカ**强制组队，将野外的敌人随便打倒几只就能结束剧情。接下来收到**シリカ**的邮件，读一下即可往 78 层进发。一开始的“穿たれた地平”区域会出现委托任务讨伐目标**ワイバ－ン**，来回打倒 8 只即可。该区域的两条道路左边是“芳叶たる迷道”，右边则是“魔を孕む石窟”，建议玩家先选择进入“魔を孕む石窟”，在石窟内触发限时任务强敌“**オ－クジエネラルを倒せ！**”。该敌人位于地图最左上角的区域，能力非常低，一个剑技能轻松干掉它。接下来原路返回进入左边的“芳叶たる迷道”，这里也会触发限时任务“**ポイズンマッシュを 6 体倒せ！**”，10 分钟内打倒 6 只毒蘑菇即可，注意敌人的毒属性攻击。另外该区域还可以采取到素材硬质な木片，是完成任务“木材いただきます！”的必备素材，该区域有 3 个采集点尽量一次完成。在这个区域的各个角落内还可以回收大量素材宝箱，回收完毕从下方出口离开。

岩峰の天盖

从“叶たる迷道”出来后进入“岩峰の天盖”，道路依旧分为 2 条，左边通往“打ち舍てられた知惠の洞”，右边则是“深渊へ届く林道”，先进入右边发现**フレアドラゴン**，要打倒它必须先拿到能斩断斗气的武器，玩家目前是无法通过这里的。返回进入左边的“打ち舍てられた知惠の洞”，将左边的宝箱回收后走中央的道路会在房间内遇到 NPC **エリオット**，与其对话他会告诉玩家身后的洞窟有制作能斩断龙玉宝剑的材料。进入“混迷の岩洞”，在左上角找到巨大的**アイアンゴ－レム**，消灭它获得素材，离开前注意这里的石头人**ゴ－レム**身上会掉落素材“石人形の欠片”，多打几个以便完成任务，返回找**エリオット**将材料交给他可以锻造出武器龙

破剑。再次来到之前与フレアドラゴン相遇的地方，这下可以与其战斗了。フレアドラゴン的攻击力很高，攻击还会附带出血状态，吐息也是防不住的，推荐开始前先给自己增加攻击力，然后快速使用眩晕类技能控制它的行动一口气解决它。将其击破后前方的道路会直接通向78层迷宫。

恶鬼の魔窟

进入78层迷宫“恶鬼の魔窟”，1F的任务需要在10分钟打倒4只スト－ンゴ－レム，它们会分布在上下左右的位置，战斗时注意它们的眩晕攻击；2F要求10分钟内消灭4只ガ－ゴイル，同样也是没有难度；3F要求15分钟内击破左下角位置的アイアンゴ－レム，该敌人在“混迷の岩洞”已经打过一次了，轻松完成后进入4F发现BOSS，返回公会睡一晚后准备一下，多带上些回复道具，与转移门旁边的骑士对话开始BOSS战。

BOSS マッドネスホ-ン

这个牛头人BOSS还没有之前的蝎子威胁大，它的弱点是斩属性，带上初期使用的双剑出击吧。开始战斗后全力狙击它的双腕，这样能够有效的封住它的斧技，剩下的普通攻击一击伤害也只有4000左右，HP在10000以下回复完全来得及。如果BOSS的双腕再生的话，快速躲开它的攻击范围，多利用具有减少攻击效果的技能，能最大程度地保证队伍的安全，另外，注意不要将其逼入角落，这样它有可能跑进墙里导致NPC队员不停地无脑往墙里冲（BUG）。



79层 アイオトル

回到公会后第二天自动发生剧情，接下来前往锻冶屋区域找到ユイ、在エギルの店找到シリカ触发她们两人的支线剧情，最后前往中央广场接受委托任务并传送到79层。一开始的“平伏せし落阳の勾配机会”出现委托任务所需要消灭的敌人セイレ－ン，这种敌人只有这个区域会出现，由于区域比较小，需要来回几次才能完成，合计打倒7只即可。这里的敌人等级都在80以上，要小心它们的毒属性攻击。通过这里进入“たゆたう水の回廊”，在中央有水的位置先开启岸上的开关把水抽掉才能继续前进，在原先有水的区域里会有カニ出现，这种敌人掉落的“カニの步脚”也是任务必需品之一。离开这里进入“束ねし瀑布の湖道”，靠近与敌人交战的NPC会触发一个小任务，消灭这里一定数量的敌人后完成（完成的情况下靠近NPC会主动与其对话），随后进入下一个区域时收到邮件，开启能得到DEXポ－ション10个。但要注意这些敌人比较强，HP很厚需要多个剑技能才能打倒。



流れる水の回廊

这个区域和之前的“たゆたう水の回廊”一样，需要打开岸上的机关将水抽走才能前进，先将左上角的区域机关开启抽掉水源，再开启前方的机关抽掉中央的水源，往这里走绕一圈能够找到第三个机关，抽掉这里水后右边大门打开的同时触发剧情，赶到一开始右边的房间内发现有NPC被怪物袭击，快速击破它解救NPC，随后迷宫会分成2条道路，先走上方的道路进入“移ろう水の回廊”，这里的限制任务是15分钟内击破ストロングシザ－ス，位于地图的左上角，等级有111，防御非常高，即使是剑技能也要3次才能干掉。

奔波の龙宫

完成“移ろう水の回廊”的任务后直接返回“流れる水の回廊”，从右边进入本层的迷宫奔波の龙宫。1F 的任务要求 20 分钟内消灭 10 只フレッシュクラブ（小型螃蟹），任务看上去简单但实际上很恶心，这种敌人防御很厚而且都是几只聚集在一起的，一旦攻击周围的所有フレッシュクラブ都会聚集过来，有大范围攻击技能会省事很多；2F 的任务要求 15 分钟内打倒 3 只フェザ－クラブ，就是 1F 里螃蟹堆中的大螃蟹，必须要 2 个剑技能才能打倒。进入 3F，任务要求打倒强敌ストロングシザ－ス，位于地图的右下角，2 个剑技能解决它后上 4F，发现 BOSS 后返回公会，晚上会触发シノン的剧情，第二天醒来依旧是选择同伴开始 BOSS 战。

BOSS トライテンペスト

本次 BOSS 的弱点是斩属性，依旧是剑系武器最有效，可以稍微强化一下攻击力。进入战斗后全力攻击 BOSS 最右边的头，使用 2 个剑技能即可干掉它，封住它的全体攻击可以极大的保证队伍的安全，当其正前方出现攻击范围时，用冲刺快速躲开，被击中伤害虽然不大但很大概率会中毒。其实这个 BOSS 先眩晕后加个攻击直接配合队员用合体剑技能能削减它大量的 HP，它的 HP 还没有上一层的 BOSS 多，带上 SP 回复药 3 分钟就能击倒它。

80层 カ－リアナ

返回公会又是一大段剧情，第二天一早收到アルゴ的邮件，出房间后会触发新剧情，接着出公会再次收到一大堆的邮件，挨个看一下。在公会内如果遇到リ－ファ的话还可以触发一个支线剧情，可以看到不少的福利哦，完成后准备进入 80 层。80 层第一个区域“时识者の辿る溪谷”，敌人虽然不强，但会使用毒属性攻击，注意自己的 HP。这个区域会有 NPC 在与敌人战斗，靠近她们后触发任务，与其一起战斗消灭一定数量的敌人即可，完成的话可以收到 8 个 SPD ポ－ション奖励。接下来进入迷宫后前会听到深处传出的惨叫，靠近后会有 2 个骷髅士兵冲出来，直接干掉他们进入迷宫“叹く牺牲の留置所”。在迷宫中央会触发剧情，救助攻击 NPC 的骷髅骑士，一个剑技能就能解决它。



叹く牺牲の留置所

1F 没什么难点，这里的骷髅骑士都比较弱，打倒它们有几率掉落“丈夫な大腿骨”，收集 9 个以方便交任务。中央的大门一开始无法打开，需要进入右边中央的房间获得“留置所 1F の键”才能打开，周围的几个牢房内也有不错的素材，别忘记回收；2F 的构造和 1F 几乎一模一样，“留置所 2F の键”位于右下角的牢房内；3F 敌人会有变化，能力依旧不高，グリ－ンスライム是委托任务“お娘样の秘密”的目标，会掉落“ねばねば粘液”，至少要收集 9 个，当然继续前进进入“狂信者达の研究所”区域也可以收集。“狂信者达の研究所”区域 2F 需要先开启左上角角落内的机关才能从下方进入 3F，3F 的机关则在左下角通道的尽头，右边的房间一旦进入就会自动关闭，必须打倒ドラゴンゾンビオ才能离开，看上去很强悍但实际上是个面瓜，轻松胜利后从最上方进入下一个区域“秘匿された研究牢狱”，这个区域很狭窄，进入后就会获得敌人的情报。通过这里来到“亡者が逃げ惑いし道”区域，这里右边有个类似死神一样的敌人必须打倒，它的 HP 明显要比其他敌人高，将其击破后获得 BOSS 情报，注意进入本层迷宫前可以采取素材“土龙铁”，采取点只有 3 个，全部采集完可能都无法完成任务，没完成的话只能回去睡一晚再来一次了。

魂求めし怪物达の迷宫

老惯例每层都会出现一个限时任务，1F 要求 15 分钟内打倒 3 只マンドレイク，这种敌人通常都是 3 个一组的，能力不强但会使用毒攻击；2F 要求 15 分钟内杀死 6 只ファットスライム，6 只分别在左右的小房间内，全灭后再开启上方的开关，通往 3F 的大门就会开启；3F 要求 10 分钟内击破右下角区域内的ドラゴンゾンビ，之前已经打过一次的敌人了，难度应该不大，从下方进入 4F，发现 BOSS 的房间后返回公会，在中央广场位置与ユイ对话会触发新剧情，

BOSS ギルティ-サイス

这个 BOSS 的能力在前期的敌人中算是比较高的，开始后会使用全体攻击和前方扇形攻击 2 种，玩家可以全力攻击它的镰刀来阻止，当其 HP 低下时会使用全体暗属性且附带眩晕效果的大伤害攻击，另外 BOSS 比较恶心的地方在于，攻击会让角色进入出血状态，出血状态再被击中，HP 下降得非常快，如果中了出血状态的话要保证 HP 不低于 15000 的时候快速解除，不然很容易出事故。BOSS 的弱点是打击属性，能使用高攻击力的片手棍输出会大幅上升。

81层 バクドル

这次的事件比较少，第二天查看一下邮件后前往转移门，在转移门前与シリカ发生剧情后就可以前往 81 层迷宫了，出发之前别忘了接受委托任务。81 层时沙漠区，一开始出现的位置就有不少任务目标敌人スコ－ピオン出现，可以乘机完成这个任务。完成后进入“封印されし蜃气楼の砂地”发现想要完成本层必须先突破周围的 4 个迷宫，先攻哪个不会对流程有影响。首先进入左上角的“实直なる封锁の试炼”，先打开右边房间内的机关，进入后在左边房间的宝箱内得到“封锁试炼の键”，这样一路往前冲，中途打倒一只蜘蛛就会遭遇这里的 BOSS シャドウデ－モン，除了等级高点简直毫无难度。

接下来进入左下角的“邪气漂う歼灭の试炼”，这里的敌人都是死神系的，多打几只可以完成任务“命を刈る大镰を探している”。依次打倒守门的无头骑士就能找到这里的シャドウデ－モン，歼灭它后返回，注意这里右上角有个强力的高等级高攻击的敌人，将其歼灭可以获得 BOSS 的情报；出迷宫后再前往右下角的“果てあ迷路の试炼”，这里没有机关和强制敌人，但普通敌人都是 4 人一组且一旦发现玩家就会一拥而上，有大范围的攻击技能可以节省不少时间。在最深处消灭シャドウデ－モン后返回进入最后右上角的“嘲笑せし拟态の试炼”，这里地方不小、宝箱很多，但每个房间内其实只有 1 个宝箱是真的，其他都是怪物，怪物不强但会使用麻痹状态。要打开中央的大门必须获得“拟态试炼の键”，它就在右边上方房间内最中央的宝箱中，开启大门后打倒里面的シャドウデ－モン，这下本层迷宫的封印总算全部解开了。

至りし强者达の回廊

返回“封印されし蜃气楼の砂地”区域，，从正上方进入本次的迷宫“至りし强者达の回廊”，1F 的任务要求 15 分钟内打倒 10 只スケルトンポ－ン，基本无难度。探索时记得左下角和右上角必须走一趟，打倒守护宝箱的スケルトンナイト才能开启通往 2F 的大门；2F 要求 15 分钟内打倒 10 只リザ－ドマン，一路直接往左下角走，途中的リザ－ドマン足够玩家完成任务了；3F 要求 15 分钟内打倒 10 只ファントム，就是场地中大量出现的死神，这里所有房间都会有敌人把守，必须打倒才能进入，里面大多是宝箱。探索完毕后进入 4F 发现 BOSS 的房间后返回公会。与转移门外的 NPC 对话查看 BOSS 情报，一切准备就绪后开始 BOSS 战。



BOSS **ダ-クナイト**

目前为止最恶心也最强的 BOSS 了，开始前记得一定要换上打击武器，同时右手使用盾来减轻伤害，使用双手武器的话被他一串连招起码有 30000 以上的伤害，被秒杀也不足为奇。同伴推荐选择使用锤的**リズ**，再将武器强化一下，道具的话攻击上升，SP 回复以及 HP 回复都要准备，技能方面选择附带眩晕效果的。进入战斗后先给自己使用 SP 持续回复和攻击上升的道具，然后对着 BOSS 的腕和脚猛用技能，快速削减它的 HP，战斗中时常夸奖同伴来使 SP 快速回复，注意慎重召唤同伴，同伴被 BOSS 击中一套连击的话 HP 就见红了，发生这种情况快速冲上去使用眩晕技能吸引 BOSS 的火力再伺机回复，否则同伴被击破一样会导致游戏结束。将 BOSS 的 HP 削减到最后 1 条时要猛攻它的脚，破坏脚可以封印它的无敌技能，BOSS 进入无敌状态我方会非常危险，这个阶段道具不能省，哪个技能攻击高就用力往上轰吧，撑过最后阶段胜利就不远了。

82层 ラステア

返回公会后依旧是整理道具，查看邮件，在传送门附近与**シリカ**对话会触发支线剧情，之后再与其对话可以改变它身后小龙的养育方针。接下来进入锻冶屋可以提升**リズベット**的锻冶技能等级，返回自己的房间可以触发**シノン**和**ユイ**的支线剧情，最后前往转移门接任务，这次的**ゴブリン**系任务的部分物品可能玩家已经有了，可以直接完成。进入 82 层一开始的道路就会分成上下两条，无论走哪条终点都是一样的，这里选择走上方的道路，在“深き地へ至る崖廊”区域 1 会出现各种**ゴブリン**系敌人，不同的敌人会掉落不同的素材，几个委托任务都需要打倒它们完成，在右上方的房间内获得“崖廊の键”后进入第二层，第二层比较恶心了，在紧闭的门前必须将这里的所有敌人全部打倒才能打开，使用大范围攻击技以节省 SP，打倒最后守门的敌人后离开这个区域来到“天井双璧の交叉する晶座”，一直往下走，这里有个特殊敌人**グレ－タ－バンディッド**，打倒它可以获得 BOSS 情报。注意附近还可以采集到七光极石，但采集点很少，要反复数次才能完成。完成后返回之前出来的地方，利用旁边的转移石返回迷宫入口，走一开始下方的道路到达“深き地へ至る崖廊”区域 3，这个区域的敌人都是**スライム**系，对打击型攻击的防御较高，先到左边的通道内打倒独眼怪后，从宝箱中获得“崖廊の键 2”打开中央的大门，进入“深き地へ至る崖廊”区域 4，这个区域需要打倒右边中央的**ファットスライム**才能通过，最后再次到达“天井双璧の交叉する晶座”，通往本层迷宫的封印会自动消失。

刚硬の岩窟

和其他迷宫不同，这个迷宫暂时没有限时任务，1F 的道路很长，需要绕到中央才能进入 2F，道路上大量的敌人能躲开就躲开吧；2F 的道路和 1F 正好是相反的，路上也是海量的敌人；进入 3F 触发该迷宫惟一一个任务，要求 10 分钟内击破敌人**オ－クジェネラル**，它位于道路中央的房间内，走到中央的时候就能看见，将其打倒后可以进入 4F，但注意右边的通道尽头可以回收武器，有时间的话还是多跑一趟。进入 4F 发现 BOSS 房间后返回公会，准备一下开始 BOSS 战。

BOSS **グランドレガシ-**

这个 BOSS 的弱点依旧是打属性。老办法一开始后直接往上冲吧，各种技能招呼它。BOSS 威胁最大的一招是前方的双拳攻击，伤害在 15000 左右，及时回复即可，注意 BOSS 的攻击大部分都会附带眩晕效果，最好有防止眩晕效果的装饰品。破坏它中央的核心可以封住它的全体攻击，不过说实话它的全体攻击并不强力，相比较 81 层的 BOSS 弱了不止一点点。



83层 ドルバ

返回公会后依旧是一大堆的新邮件，在转移门处会触发リ－ファ的剧情，剧情后再前往锻冶屋，リズ的锻冶技能会上升。接下来准备下进入83层。83层前2个区域没什么难点，敌人都非常弱，在“彩る菌糸の树海”区域最右下角可以找到委托任务物品ペンダント。这里的敌人ポイズンマッシュ也会掉落相关的任务物品。进入“猛き旅人の分かれ道”区域后会出现2条道路，先走左边的“护りし树木达の林道”，这里最左下方有个特殊怪物ウィズダムトレント，击倒它后会获得BOSS情报。完成后返回岔路口，走上方的道路进入新的区域“贤き鬼达の集落”，这个迷宫相比较其他迷宫要大很多，1F先往右上角走，在房间的宝箱内获得“武器库の键”，接着继续往右上角会发现有NPC被关住了，暂时不管她继续往上走，宝箱内获得“商业区の键”。接下来探索左边的区域，利用“武器库の键”可以在左边的武器库中回收不少装备。再用“商业区の键”打开正前方的大门进入2F。2F区域也有被关押的NPC，先调查左下角的房间，宝箱内获得“寝所の键”，旁边的房间内得到“广间の键”。利用这2把钥匙开启右边区域的大门，在右上角的房间内获得“宝物库の键”和“王の键”，“宝物库の键”可以打开左上角的宝物库，回收大量的武器；“王の键”开启正前方的大门，里面有一群ゴブリン守卫大门，多使用大范围攻击技节省SP，将其击破后成功救出所有的NPC，接下来进入83层的迷宫。

强欲なる盗人の王国

1F的限时任务为15分钟内打倒3只ファニ－キャップ，这些敌人就在必经之路上；2F要求5分钟内通过本层，正确的位置在左下角，虽然面积很大但5分钟的时间实际上足够玩家绕出去了，而且还可以把本层的所有宝箱回收；3F要求10分钟内打倒2只オ－クジェネラル，它们的位置在最右边的房间内，很容易就能看到，本层探索完毕后从最下方进入4F，发现BOSS房间返回公会，准备一下与本层的BOSS战斗。

BOSS フュ－リオスホ－ン

这个BOSS最大的难点在于攻击力很高，它最具威胁的一招为斧头三连击，一旦连续被击中的话和一击必杀没区别。战斗开始后用各种道具增加属性后绕到BOSS身后不停地使用眩晕技，尽可能封住它的行动。它的弱点是斩属性，用双剑比较好，片手剑的话输出会明显不足。当其正面面对玩家时一定要看好时机随时准备防御，被击中的话基本就前功尽弃了。此战不是有把握不要召唤同伴，同伴被三连击后基本也是死，当其HP只有1条时会使用防御力上升技能，不过只要一直围着它攻击的话不会让它有机会使用的（破坏它的脚可以封印它的防御上升技）。本战还有点运气成分，有时候正面面对它时三连击也有可能Miss，遇到这种情况的话乘机猛攻，加快速度削减它的HP。

84层 ダヒオス

回到公会收取邮件，在宿屋会触发ユイ和シリカ的事件，再前往转送门的区域与シリカ对话，最后准备一下进入84层。84层一出来就是温泉区，这里可以采取到温泉水，是委托任务的必须素材。道路一共分为2条，先走下方进入“择られた岩洞1”，任务要求30分钟内击破强敌マ－ベスク，这个敌人位于右上角的区域内，但要注意它的等级高达114，攻击力和普通的杂兵根本不是一个级别，最好能用眩晕技能让其眩晕后再猛攻之；完成后返回之前的区域，走右边的道路进入“择られた岩洞2”，这里没什么难点，穿过这里来到“贪られた砂岩の荒野”，该区域的蚂蚁型敌人非常多，本次的2个委托任务就需要打倒它们完成，不过任务需要的物品掉率有点低，需要多打一些。通过这里进入“统べし者へ连なる道”，在尽头会与アントプリンセス战斗，攻击比较高，依旧是眩晕技能先上，将其击破后获得BOSS情报，旁边的守卫还会掉落“アリの蜜壶”，别错过了。

暴食の寝座

1F要求40分钟内击破9只ハニ－マイト，这种敌人会和蚂蚁在一起3个一组，多利用大范围技能快速消灭它们，40分钟的时间绰绰有余了；进入2F前会有剧情发生，此后无论玩家之前选择哪个同伴，ストレア会强制替换进队伍。2F要求10分钟内击破6只アントコマンダ－，注意目标是黑色的蚂蚁而不是红色的，本层比较大但没有宝箱，想要快速通过的话直接往左上角走；3F要求40分钟内打倒4只クイ－ンガ－ド，场景中体型最大的黑蚂蚁即是，完成后从下方进入4F并返回公会准备BOSS战。

BOSS アントクイ－ン

这个BOSS虽然会长期携带杂兵登场，但实力和之前的BOSS比简直弱爆了。几种攻击技中正面最强的也就10000左右的伤害，准备片手棍＋盾的组合可以将伤害降低到10000以下，根本无法对玩家造成威胁，推荐装附带眩晕状态的技能，然后再准备好SP和攻击上升的道具，开局后使用猛攻BOSS即可，合理召唤同伴来回复SP保证自己的持续作战能力，杂兵不用管它们，交给NPC处理即可，最后一击的奖励道具可以刻意刷一下，属性很不错。

85层 エドラト

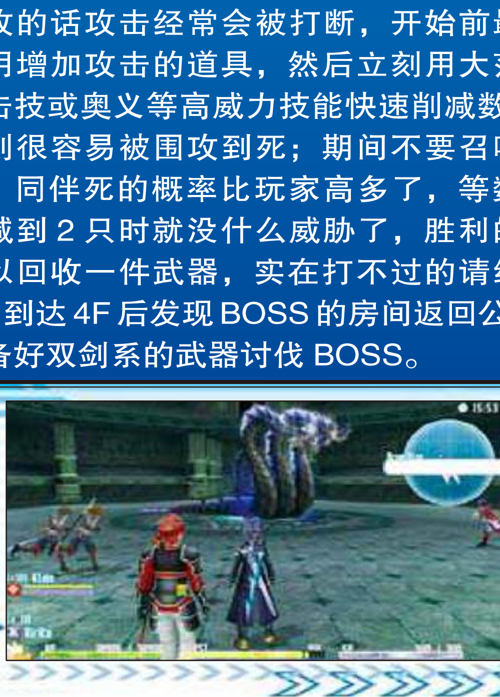
返回公会后先回宿舍会触发新的剧情，接下来是一大堆的新邮件，在エギルの店还会有和ユイ以及シノン的支线剧情，最后触发アルゴ的支线并获得“ペアルックの服”。完成后准备进入85层，85层是森林区，自然会有很多植物系敌人。一开始的“雾天の阴に伏し森道会”分为2条道路，左边的“惑わせし彷徨の迷树”会有NPC告知没地图进入会迷路，只能选择先走前方的“さざめく丰穰の林道”，注意这几个区域会出现花一样的巨大植物，打倒它有概率掉落“步く花の滴”，这种敌人比较少遇到的话不要放过，但也要注意它们的毒雾攻击。“さざめく丰穰の林道”会出现敌人オ－クウォ－リア，记得打倒9个达成任务要求，走右边的小道会触发剧情，继续深入后发现NPC被怪物袭击，将其打倒后获得NPC手中的地图，这下可以进入“惑わせし彷徨の迷树”区域了。

追われし隐者の栖家

成功通过这里的“幻灯のたゆたう湖畔”，在湖畔边可以采集到“静寂の香草”，至少要4个才能完成任务。从“幻灯のたゆたう湖畔”进入上方的“追われし隐者の栖家”，在最深处有エメラルドドラゴン等着玩家，除了HP高点没啥威胁，10分钟内击破它可以获得奖励，同时得到BOSS情报，返回“幻灯のたゆたう湖畔”区域进入下方的“满ちし流水の回廊”，和之前的迷宫一样需要打开机关放水才能通过，先走右边回收宝箱后再打开正前方的机关放掉前方通道的水，从正前方往中央区域走，开启机关再回收左边的宝箱，最后把中央的机关关闭进入85层的迷宫。

清流たる石窟

该层迷宫1F并没有时限任务，中央的通道会有2只102级的龙系敌人把守，推荐可以用眩晕技控制一只后先集中火力，然后再全力击破另一只。如果怕打不过可以从开始往左边的小道走，直接到达2F，实际上2只龙能力并不高，推荐直接打，还可以回收右边房间的宝箱。2F和1F一样，中央会有3头龙把守，走右边的小道可以直接绕过去，如何走看玩家的实力吧，打赢的话可以获得身后2个全回复结晶。3F稍微有点麻烦，一次要对付4只龙，被围攻的话攻击经常会被打断，开始前最好能用增加攻击的道具，然后立刻用大范围攻击技或奥义等高威力技能快速削减数量，否则很容易被围攻到死；期间不要召唤同伴，同伴死的概率比玩家高多了，等数量削减到2只时就没什么威胁了，胜利的话可以回收一件武器，实在打不过的请绕道吧。到达4F后发现BOSS的房间返回公会，准备好双剑系的武器讨伐BOSS。



BOSS トライメイルストロ－ム

相比较前面的 BOSS，**トライメイルストロ－ム**的特点在于会使用大量的异常状态攻击，特别是毒属性，加上本身攻击伤害在 10000 左右，被击中再中个毒对玩家 HP 耗损还是很快的，保持 HP 在 15000 以上会比较安全，如果有抵抗毒属性的装备的话更好。其他就没什么难点了，集中火力攻击右边的头可以封住它的全体攻击，争取最后一刀亲自将其解决拿取奖励。

86层 テラフィル

返回自己的房间触发与**シノン** 剧情后，需要打倒 3 个敌人，都是杂兵级的没什么难度。结束后在**エギルの店**内与**ユイ**对话触发新的剧情，最后在前往**リズ**的锻冶屋能得到**リメインズハ－ト**。整顿一下装备进入 86 层，在该层第一个区域“兵士达が歩みし森”会有敌人**ロストソルジャ－**出现，这是委托任务要求的敌人，数量很多。另一种敌人**ル－ンナイト**也会掉落“必杀の宝刀”。从这里进入“生ける尸达の前线基地”，1F 的宝箱比较多，注意回收，同时也要小心里面会掺杂一些宝箱怪；2F 没什么难点，3F 一开始中央的大门需要打倒右上角房间的骑士后开启机关才能打开，离开迷宫后进入“血を流す激战の古战场”，这里可以采集到委托任务必备道具“赤の结晶”，采集点很多注意探索一下一次就能完成。

生ける尸达の砦

一进入这里就会出现强敌提示，先分别探索左边和右边，有宝箱可以回收，但注意其中一半是宝箱怪。在中央最上方的房间内会遇到这里的特殊 BOSS，它会携带一群骷髅骑士作战，特殊 BOSS 伤害在 6000 左右，远超周围的杂兵。胜利后上方的大门开启并得到 BOSS 情报，此时可以先不急着走北面的道路，走右方进入“生ける尸达の砦”宝物库，打倒这里的敌人可以回收大量的宝箱，最后返回走北面的通道进入本层的迷宫。

忘らるる战の司令塔

1F 要求 10 分钟内打倒 10 只**ロストソルジャ－**，之前任务没完成的也可以在这里顺便完成，注意道路中部分和杂兵一模一样的敌人是特殊怪，HP 非常高，遇到的话要小心；2F 要求 10 分钟内打倒 5 只**カ－スドメディック**，就是拿着锤子的黄色骷髅兵，HP 要比之前的敌人高一点；进入 3F 会发生剧情，靠近一看原来是**ストレア**，剧情后会强制进入战斗，都是难度不高的杂兵，胜利后才能探索本层。本层要求 10 分钟内消灭 5 只**ル－ンナイト**，这个任务比较麻烦，整个地图也就只有 5 名（银白色的骑士），加上其他的杂兵很多，抓紧时间的同时要注意躲开其他敌人，完成后进入 4F，到 BOSS 房前返回准备开始 BOSS 战。

BOSS スケルトンキング

这次的 BOSS 弱点是打属性，依旧换上片手棍等武器吧，另外还需要装备防毒的饰品，BOSS 会使用毒属性的技能，准备好后开始战斗。相比较前几层的 BOSS 这个算是比较弱的了，通常状态下只会使用一招全体攻击，攻击力很低但附带毒和暗黑效果，事先有防御装备或回复道具的话不会有太大的影响，当其 HP 很低时会使用一招连续攻击，装备了盾的情况下伤害在 10000 以下，如果破坏它的剑还可以封住这招，实际上如果玩家装备了盾的话，推荐全力攻击即可，它的伤害很不够看的。

87层 スクジシ

返回**ア－クソフィア**就是很长的剧情，结束后先回宿屋，在宿屋前会触发剧情，此时会触发一场战斗，击倒眼前的蜜蜂就能结束。接下来回到自己的房间，会触发**シノン**的相关内容，最后在广场喷泉与**クライン**对话也会有支线剧情发生，全部完成后准备进入 87 层。87 层是荒原地形，通过“裂かれし砂砾の荒野”后到达“碎かれた岩洞の平原”，这里会分为 3 条道路，先走哪边都不会有影响。这里选择先进入左边的“贪られた痕迹の岩窟”，直接走

到最下方会遭遇一名很强的牛头人，等级高达 117，攻击非常强一定要注意自己的 HP，将其打倒后回收其身后的宝箱返回，走右边的岔道进入“さざめく叶擦れの森林”，这里要求 15 分钟内击破ブラックホ－ネット，位于地图的右上角，将其击破后获得 BOSS 情报。接下来返回走最后中间的道路进入“连锁する积层の岩窟”上层，这里最后会有 2 个洞穴，调查洞穴能够跳到中层，其实道路并不复杂，从右边的洞穴跳掉中层后，再调查左边下方的洞穴到达下层，并消灭尽头所有的敌人就能离开这个区域，但推荐其他道路也探索一下，不但有宝箱回收，还能找到水晶柱的采集点，一共要采集 5 个才能完成任务。离开这里进入“地底に眠る古の城砦”，从这里开始敌人的攻防能力有了极大的提升，我方的主力武器也应该学会奥义技了，遇到敌人千万不要客气，往死里放吧。在右上角的区域会遭遇小 BOSS ナイトストーカ－，防御力比较厚且会使用毒攻击，注意自己以及同伴的 HP，打倒它获得 BOSS 情报，并从中央的转移石传送到本次的迷宫。

贪食の根城

1F 要求 15 分钟内消灭 10 只アントワ－カ－并不被アントライオン发现，アントワ－カ－就是场景中最弱的那种黄色蚂蚁，アントライオン则是体型很大的圆型蚂蚁，它会在中央的场景中转悠，先绕过它吧；2F 的任务条件和 1F 一样，不过会增加黑色蚂蚁，一起干掉它无妨；3F 的任务也是一样的，只不过アントライオン换成了アントライオンデストロイ，完成后进入 4F 返回公会准备开始 BOSS 战。



BOSS レディアンスイ－タ－

本次的 BOSS 比其前几层更弱，通常情况下它只会攻击正前方的目标，猛攻即可，即使被击中伤害也不大，当其 HP 降低后会使用光线攻击，光线攻击虽然防不住但伤害并不高，只要全员猛攻它使用的机会其实很小，如果将它的脚破坏的话还以封住它的全体攻击。BOSS 的弱点是打属性，使用片手棍等武器能够大大加快攻关速度，别忘了亲自给它最后一击领取奖励。

88层 セベラシヴ

返回公会后自动在エギル的店内触发剧情，这里选择谁的料理会稍微增加对应角色的友好度， 剧情结束与店长对话触发剧情，接着返回房间有アスナ洗澡的福利剧情（第二次连续进入还有追加剧情发生），完成后读取一下邮件进入 88 层。第一个区域“昏き植物の湿地带”就有目标敌人ベノムフラワ－出现，注意它们和旁边敌人颜色上的区别。进入“人食らう花共の乐园”后场景中会有采集点，可以采集到任务物品“小さな羽”，另外这里有个任务要求消灭 4 只ブル－ロ－グ，这种敌人的攻防特别高，最好能连续奥义秒掉；进入“奇怪な睡莲の湖畔”区域，敌人ポイズンクラブ能够掉落“硬い甲罗”，这个也是任务必须物品，多打几个出来；从中央进入“封龙遗迹 中央の间”，正前方的道路暂时被封印，只能往左右 2 个方向探索。

封龙遗迹 中央の间

先走左边的“阴の封印”，先回收这里的宝箱，再用个攻击上升的道具，将打击系武器换出来击倒正前方的小 BOSS シ－ルガ－ドゴ－レム，注意它的攻击威力很高，使用奥义速战速决依旧是首选，胜利后进入身后的房间破坏封印；接下来返回走右边进入“阳の封印”，中央的房间有小 BOSS シ－ルガ－ドナイト把守，它的连击伤害极高，开始后快速使用眩晕技，再立刻连接奥义，被连续击中有可能

秒杀，特别是同伴，千万不要随意召唤挡枪，胜利后进入身后的房间破坏另一个封印，再返回“中央の间”，正前方的道路就会开启。前方会有强力的小 BOSS **ネクロドラゴン**等着玩家，它的攻击大概在 5000 上下浮动，攻击附带出血状态，召唤同伴在前面挡住自己放暗箭就能搞定，难度比之前两个还要低些。离开这里进入迷宫前的“冷凉なる日阴の雨裂”，中央发光的敌人击破后可以得到 BOSS 情报，千万记得杀掉后再走。

奴属民达の劳动场

1F 只要求击破强敌**タイラント**，并没有时间限制，它的位置在本层左下角最大的房间内，虽然实力不强，但由于房间内有其他敌人，很容易在战斗中被偷袭，最好将其他敌人引出来先干掉，再单独围攻它；进入左上角的 2F，这里的要求是击破 3 只**ビショップリザ－ドマン**，就是队伍中体型最大的蜥蜴人，注意一旦进入战斗周围的蜥蜴人都会被吸引过来，无法单独拆开打，大范围的技能是首选；3F 要求 40 分钟内击破 4 只**タイラント**，没了杂兵的干扰，相对更加容易，轻松完成进入 4F 并返回公会准备 BOSS 战。

BOSS リベリアスアイズ

使用剑的牛头鬼，实力和之前用斧头的比完全不值一提，开始前换上剑系武器，再加个攻击往死里抽吧，同伴带上惟一的男性比较好，加士气回复 SP 速度很快，配合 SP 回复道具基本能够达成无缝释放剑技能，而且到这里玩家应该学会奥义技了，根据情况使用，记得召唤同伴出来增加伤害。破坏 BOSS 的脚可以封住它的吐息攻击，不过个人感觉没必要，还是集中精神夺取最后一刀。



89层 ナルシュ

返回公会后先回自己的宿舍，触发与**ストレア**的晚餐剧情，接下来读一下邮件接任务就可以进入 89 层了。穿过“**伏せれし深绿の旧道**”区域后发现 2 座塔，中央区域的机关必须先攻破左右 2 座塔才能启动，先进入左边的“**奔流を御す片塔**”，这里会出现委托任务讨伐要求的**エルダ－リザ－ドマン**，一边探索一边清理吧，进入最上方的房间将所有敌人全灭后开启塔的水流开关，接着出塔进入右边的“**急流を御す片塔**”，这里同样有任务要求讨伐的目标**ウィズダムトレント**出现，注意它们的麻痹状态攻击，一边探索一边清理，在最上方的房间击破**ツリ－フォ－ク**这里的塔也回复供水了。出塔调查中央的转移石进入“**天空へ诱う浮云の回廊**”，这里中途有个小 BOSS **ブレイズア－マ－**，将其打倒后可以得到 BOSS 情报，别错过。最后从上方进入本层的迷宫。

浊流たる灵庙

1F 要求 10 分钟内击破 2 只**グリ－ンスライム**，位于左上角和右下角有宝箱的房间内，注意不要用打击系武器攻击它。2F 要求 10 分钟内打倒 2 只**ディ－プクリムゾン**，就是红色的巨大史莱姆，轻松完成后从左下角进入 3F；3F 要求 10 分钟打倒 2 只**ファットスライム**，这种敌人会和之前的史莱姆一起上阵，多用范围技能一起轰杀，胜利后进入 4F 并返回公会准备 BOSS 战。

BOSS マ-ダラ-ファング

再次到了打击系武器弱点的 BOSS，换上对应的武器和队员，最好再装备防御麻痹状态较高的装饰品。依旧是先吃药再开打，前期全力攻击即可，这个阶段它只会使用附带麻痹状态的攻击，看到它的扇形攻击范围提示就快速闪开吧，不时地召唤同伴出来挡枪也是个不错的方法，反正它的攻击不高。当其 HP 下降到一定程度时会使用范围更大的必杀技，附带出血状态，但威力实在是不耐看，等它快死前留点 SP 轻松夺取最后一击奖励过关。

90层 コヨルノス

回到公会触发一大堆的剧情，再返回自己的房间有**アスナ**的泳装剧情，最后到转移门位置还会**シリカ**乱入，同样有福利可以看哦，完成后就可以准备进入90层了。90层的迷宫和外界是交替连接的，第一个区域“空仰ぐ草木の丘”就可以采集到任务物品**ハチミツ**，一共有3个采集点，别找漏了。进入“仄暗き复仇鬼の封印塔”，一开始中央的大门是进不去的，从右边走到右上方的出口，出去后可以从宝箱中获得“封印塔の键”。一路返回到之前的大门处打开大门进入正中央上方的房间，调查这里的机关后开启它。再次从右上方的出口出来就能看到新的转移石，转移到“空仰ぐ草木の浮游大陆”1区域可以看到新的敌人**ハ－ピ－**，打倒它有概率获得**ハ－ピ－のタマゴ**，这也是任务物品之一。在几个平台之前一直传送，最终进入“仄暗き复仇鬼の封印塔”2F。



仄暗き复仇鬼の封印塔

2F先要探索左上方的位置，在这里打倒独眼守卫后打开机关，然后从右上角出来就会出现转移石，利用它转移到“空仰ぐ草木の浮游大陆”2区域，依旧是在各个小平台上转移，最后进入“仄暗き复仇鬼の封印塔”3F，这里的机关在最左上角，开启后利用转移石来到最后的“仄暗き复仇鬼の封印塔”4F，注意这次转移中途有个发白光的石头人**インプレグナブル**别忘记击破，不然会缺少BOSS情报导致无法挑战的。在4F返回公会，换上打击系武器准备战斗。

BOSS ブレイドル－ラ－

剑系BOSS中比较弱的，强力推荐装备片手棍和盾，这样可以将伤害降低到极少的程度，开始后给自己加个攻击上升后猛攻吧，面对它正面的方向攻击很容易就能破坏它的核心，封住它的全体攻击后基本就是个靶子了，不时的召唤同伴上去放剑技能让BOSS长时间都处于挨打的硬直状态中。当其HP降低到一定程度时有可能使用连续攻击，附带眩晕状态，不过在装备了盾的情况下根本打不动玩家，留好SP最后一棍解决它轻松收工。

91层 ウルガンド

返回公会自动触发与**リ－ファ**的剧情，同时可以开启一张CG图。进入**エギルの店**遭遇**シノン**，剧情后也会追加她的福利图。最后依次与**エギル**店长和**ユイ**对话，剧情结束就可以准备进入91层了。在91层一开始的位置就会有NPC **テラ**出现，他会告诉玩家91层的一些基本情况，另外在前2个区域都会有**セイレ－ン**出现，打倒它有机会获得羽毛，这是本次的任务物品。利用“悠久へ续く尖塔”的转移石进入“泡沫たる空虚の迷道”区域探索，这里是传送区，需要利用地面上的传送阵在平台之间相互传送，传送的分支其实很少，从中央的传送点一路传送即可，中途还会遭遇特殊BOSS **アネモイクイ－ン**和NPC **ナナコ**，打倒前者后得到BOSS情报，后者会触发相关剧情（跟着NPC走就是正确的道路，中途传送错误一次会强制传送回原点，但鉴于有宝箱还是推荐全部分支都走一遍）。到达终点后进入“魔印の集积する风廊”，调查这里红色的转移石都会出现一批敌人，一共4次将它们全部打倒后返回之前的传送区域，调查这里的转移石就能启动它进入本层的迷宫。



慧眼の奇窟

1F 要求 10 分钟内消灭ブラックナイト 5 名，相当简单，注意一起出现的狮鹫型敌人グリフォン会掉落本次任务要求的物品“兽の毛皮”，至少要打出 4 个；进入 2F 要求 10 分钟内打倒强敌ブラックパラディン，他位于地图左边有宝箱的房间内，除了 HP 稍高点简直就是个面瓜；3F 要求 10 分钟内消灭 5 只ブラックパラディン，轻松完成后进入 4F 并返回公会开始 BOSS 战。

BOSS アブソリュ-トゲイザ-

难得一见的突属性的弱点 BOSS，使用细剑会比较容易，但鉴于之前该类弱点敌人比较少，没有练过细剑技能的玩家本战就有点麻烦了，有高级细剑的话可以强化一下，再装个盾，这样可以保证不会被 BOSS 弄死，同伴推荐アスナ，她的武器也是细剑。战斗开始还是老办法加攻击后猛攻，SP 回复道具得多带一些，伤害太低的话 SP 回复明显会更不上。BOSS 的攻击力实际上很弱，猛攻它的眼球还可以封住它的光线攻击和异常状态攻击。当其 HP 下降到一定程度时会使用一招 10000 以上伤害的全体攻击技，注意自己的 HP 不要低于 15000 即可。最后一刀算准一点，以免伤害不够让 NPC 抢了，完成得到的奖励是面非常强力的盾。

92层 ミシュ-ヘム

返回公会后先去锻冶屋，触发剧情后リズ的锻冶技能再次提升，接下来进入エギルの店与店长对话触发シノン的剧情，完成后进入 92 层。第一个“深渊の绿地への螺旋道”区域会出现任务敌人ワイバ-ン，打倒它们有几率掉落任务物品“飞龙の大翼”，另外这个迷宫的任何道路上都出现的红球，一旦碰到会被传送回初始位置，移动的时候注意避开，初始 2 条分支中左边的道路暂时无法进入，只能走下方的道路进入“俊敏なる飞龙の巢 中层”，这里也会分为 2 条道路，分别通往上层和下层，先走右上方的道路进入下层，下层的左右下方各有 3 头巨龙，必须全部将其击倒，只有下方那头巨龙的能力较高，其他 2 头实力都很低，注意将龙打倒还可以得到任务要求道具龙鳞。全部击破后返回中层走左下方的道路进入上层，这里除了要打倒最下方的レッドブラスト外，还需要打倒红龙对面的ロ－ドオブウィンド，前者可以解开初期左边道路的封印，后者可以得到 BOSS 情报，完成后可以直接接触红球传送到初始位置进入左边的“风なき深渊の绿地”，完成一场强制的杂兵战即可进入本层的迷宫。

刚健なる守护者の迷宫

1F 的要求 10 分钟内打倒ボルケ－ノドラゴン，位于该层的北面，注意它的攻击附带出血状态；2F 要求 10 分钟内击倒 3 只龙系敌人，依旧是没什么难度，但要注意本层左边的房间内有一只 134 级的龙系敌人，能力和之前的敌人根本是千差万别，除了全状态全开以外，全回复以及奥义也不能剩，实在打不过去的可以跳过，打赢它可以得到大量经验值以及一把细剑武器；3F 要求 10 分钟内击倒トライヘッドドラゴン，它就直接在前方等着玩家，除了攻击力稍高一点完全没威胁，一个奥义就能解决它，完成后直接进入 4F 并返回公会随后进入 BOSS 战。

BOSS カオスドラゴン

这个 BOSS 的弱点是的斩属性，如果持片手剑和盾的话防御力会上升，但打得比较慢，如果用双剑的话后期有可能被打到红血，但打得会比较快，如何使用就看玩家自己喜好了。另外队员强力推荐带上男性角色，进入战斗后火力全开即可，BOSS 的前 2 条 HP 没啥太大的难点，除



了它偶尔会使用出血状态攻击外，多召唤同伴以及夸奖她来快速回复 SP，保证攻击不断的情况下 BOSS 在最后 1 条 HP 时会使用大范围的吐息，这招的威力比较大，防御力不够的话有可能直接被打到残血，这个时候一定要用全快结晶回复，因为吐息会附带麻痹状态，运气不好被麻痹补刀的话会直接死亡，回复过来后各种奥义接着上，尽快将其打倒。

93层 チグアニ

返回公会前会发生**アスナ**的相关剧情，进入**エギルの店**后**リズ**会前来拜访，完成后回到自己的房间**ストレア**会等着玩家，这两个剧情都有不错的福利可看，离开**エギルの店**再次进入还会有**リ－ファ**相关剧情个 CG 图。完成剧情后准备一下进入 93 层，93 的结构相比较前面的迷宫简单了不止一点，一开始的“**定びに连なる**草原”区域会出现任务要求的敌人**レイジボア**，打死它后会掉落任务道具“**上质な**ボア肉”。进入下一个区域后会提示有特殊怪物，打倒中央位置的**スカ－レットビ－ク**可以得到 BOSS 的情报，接下来就是进入本层的迷宫。

钢弦の魔樱

进入 1F 发现没有地图显示信息，先往右边探索，这里进入上方的一道门后会出现小 BOSS 牛头人，注意它的攻击极高，将其击破后从右边可以找到“谜の转移石”，原路返回走左边的道路，在中央可以找到一个坏掉的转移石，上前调查后将其修复，再次调查发现可以用了。转移到 2F 后接下来一大段路都是直接利用转移石传送，没有分支。同时转移后记得多看看四周，经常会在身后发现宝箱，出现敌人的话也将其全灭，这里有个任务单不会限时，只要在 10 分钟内转移结束并全灭路上的所有敌人就能完成。进入 3F 总算会出现任务提示了，10 分钟内消灭强敌**ネオスコ－ピオン**，它就在下一层的楼梯前等着玩家，注意它的毒状态即可。进入 4F 后老样子直接传送回公会，准备 BOSS 战。

BOSS ラ-ヴァクリ-パ-

战斗前依旧换上打属性武器，另外再带点解毒道具和防毒装饰品，开始后像往常一样猛打 BOSS 的脚即可，将脚破坏掉就可以封住它的全体攻击。当其使用丝攻击时玩家中招的话是无法移动的，此时全力攻击即可，只要不是残血影响不会太大，BOSS 的毒比较麻烦，如果被丝控制住再中毒，那就得注意自己的 HP 了，保障在 15000 以上，否则有可能出意外。当 BOSS 的 HP 下降到最后一条时攻击会变得比较频繁，奥义和眩晕技上吧，抓紧时间将其击倒才是上策。

94层 ガイカルド

返回公会后先去**エギルの店**会自动触发**シリカ**的剧情，结束后回自己的房间再出来 2 次，2 次分别会有**シノン**和**ストレア**自动拜访，剧情后依旧是男性玩家的超级福利。接下来马上进入 94 层，94 层的区域再次变大，一开始的“壮严**たる**泷**の**溪谷”会出现本次的任务敌人**マ－ダ－アントライオン**，累计打倒 8 只即可完成。这里的道路被分为 3 条，中央的道路暂时无法通过，这里选择先走右边的“蚁**の**处刑者达**の**森 东”，这里除了可以回收大量宝箱外，还能采集到任务道具“芳醇**な**果实”。探索完毕调查最北面的转移石进入“隐**された**古代**の**宝物库 东”，这里除了有大量宝箱外，最北面还会出现特殊敌人**ヘブンリィソ－ド**，注意他的连击攻击力极高，正面面对他时一定随时防御，否则很容易一套连招就被打到空血状态。完成后原路返回最初的地点，走左边的道路进入“蚁**の**处刑者达**の**森 西”以及“隐**され**た古代**の**宝物库 西”，这两个区域和之前



东边的区域一模一样，在“宝物库 西”需要打倒北面的骑士**インフェルノソ－ド**，能力和东边的类似，但攻击还会附带眩晕状态，将其击破后返回最初的位置，中央道路的封印解开，从这里进入 94 层迷宫。

暗黑骑士の寝床

1F 要求 30 分钟打倒**サ－ヴァントナイト** 15 人，数量比较多但时间足够，注意中途有封印断开的地方只能绕道走，在最右上角开启机关才能全部消除；2F 要 20 分钟内击破强敌**ナイトオブナイツ**，位于地图左上角的房间内，实力和杂兵差不多；进入 3F 要求 20 分钟内打倒 9 个**ナイトオブナイツ**，依旧没什么难度。终点位置会有一场强制杂兵战，几个敌人的能力挺强，注意自己的 HP。成功来到 4F 并返回公会准备 BOSS 战。

BOSS ブレイジングナイト

本次的 BOSS 弱点是打属性，由于攻击力比较强，推荐玩家使用盾和片手棍的组合，这样能保证自身的安全。战斗开始后全力攻击 BOSS，当其使用连击时能防就防，来不急挨一刀的话伤害大概会在 10000 以下，事后回复过来即可。围攻它的脚可以封住它的强化技，当其 HP 只有 1 条时会使用大范围的连续技，同时附带麻痹效果，但麻痹时间并不长，当然有防麻痹的装饰品更好，这个阶段直接上奥义吧，几下就能解决它，整体难度并不算高。

95层 セイレス

回到公会自动发生事件，结束后读取下邮件即可，本次可以触发的支线剧情很少。直接进入 95 层，从“战离れし荒野の峡谷”进入“战场に连なる岩洞”，这里的敌人不强但数量极多，被围住了走都走不动，一定要使用大范围技能快速灭之。道路分为上方和右方 2 条，先走右边的道路进入“深き眠りに满ちた森”，这里会出现特殊敌人**ガイアブレイカ－**，位于北面最中央的位置，将其击破后得到 BOSS 情报，接下来一路返回走上方的道路进入“双壁の交わる战场”，这里同样又分为 2 条道路，出现的敌人中**ゴブリンア－チャ－**和**パラディンラ－ドマン**都是任务要求的敌人，注意它们都会主动攻击，没有大范围大威力技能的话一个个引出来打，被围住的话很难脱身。另外这里还可以采集到“命の花”，也是任务要求物品。左边和右边的道路分别通往“猛き龙人の栖家”以及“贤き子鬼の栖家”，两个区域都有一个小 BOSS 等着玩家，强度很一般，全灭后中分别获得“**トカゲの键**”和“小鬼の键”，利用这 2 把钥匙打开中央最后的大门，从这里进入 95 层迷宫。



兽王の玉座

1F 要求 10 分钟内打倒 5 只**パラディンリザ－ドマン**，这种敌人全在右边的通道上，完成后再将左右 2 条通道上的机关开启，中央的道路会打开；2F 的任务要求 10 分钟消灭 3 只**ゴブリンズグラディエイタ－**，就是中途出现最弱的哥布林型敌人；3F 要求全灭所有敌人，一共只有 4 个房间数量不是很多，进入 4F 后返回公会，准备一下迎接 BOSS。

BOSS ジェノサイドアイズ

本次的 BOSS 弱点是斩属性，双剑模式上吧，同伴挑选男性或使用短剑武器的，同时装备能够抵抗诅咒状态的装饰品。战斗开始后使用攻击上升和 SP 回复得道具，冲上去猛攻 BOSS，初期没有太大的危险，当 BOSS 的 HP 降低到 1 条时会使用大威力的斩击，这招伤害在 30000 左右浮动，不注意的话很容易中途出意外，最好的办法是在 BOSS 最后 1 条血的时候让同伴上

来挡枪，然后用眩晕技能猛攻它，控制它的行动后再上奥义，它的攻击高但 HP 实际上非常低，几个奥义就能直接送它回家。

96层 ウィルトス

没想到ストレア会中途冲进来，将 BOSS 解决后她晕倒了，众人将其送回公会，先与エギルの店的店主对话触发与她的相关剧情，再前往转移门和公会大门处还会有支线剧情，进入リズ的锻冶屋也可以提高她的锻冶等级，别忘记触发。96 层第一个区域“睿智に连なる街道”就会有特殊敌人出现，将发光的ブラッディワス打倒后可以得到 BOSS 情报，接下里进入“坚刚なる锭の回廊”，这里的敌人アｰクデｰモン是本次任务的目标，消灭 8 只就能完成任务。一开始中央的大门紧闭，走右边的道路从宝箱中获得“坚刚なる回廊の键”，接着走左边，打倒 2 名敌人后开启开关，这样就能进入中央的大门。接下来调查右边的区域开启第二个开关，接下来一路往前探索，在最深处打倒地狱三头犬后之前右边的房间大门会开启，在里面找到转移石转移到新的区域。



多势なる战の回廊

迷宫中有很多陷阱，大部分房间进入后会出现敌人，不将敌人打倒是无法离开的，好在敌人强度不高，注意它们的眩晕状态攻击即可。在中途将シャドウファング打倒后进入“圣骑兵の剑堂”1F，中央的道路暂时无法通过，只能走左边的通道进入“狡猾なる钟の回廊”。这里开始出现陷阱，进入房间前陷阱会闪现一下，一旦踩上去会立刻出现敌人并关闭房间，不打到敌人是出不去的，移动的时候一定要小心。来到最北面的房间击倒シャドウファング后，对面的大门会打开，利用里面的转移石移动到“策谋なる转の回廊”，这里需要利用转移石反复移动，一旦转移错误就会被传送回原点，同时之前的转移石会坏掉，正确的转移顺序为，第一个房间调查最左边的转移石、第二个房间最中央的转移石、第三个房间从右边开始数第四个转移石、第四个房间也是从右边开始数的第四个转移石，中途左右还会有一些小房间，里面有宝箱可以回收，但大部分都会有陷阱，顺利转移出去后会从“圣骑兵の剑堂”1F 右边出来，探索到中央的房间打开机关，就可以进入 2F 了。

圣骑兵の剑堂

2F 开始出现任务，要求 15 分钟内击破 3 只デュラハン（3 种无头骑士中全身紫色铠甲的那一种），移动是注意场景中有血球的地方不要碰到，否则会直接传送回原点。一路绕到 3F，这里的要求是 10 分钟内击破强敌イクゼキュｰショナｰ，它位于地图最左上角的房间内，除了 HP 高点外没有任何威胁，将其击破后从中央下方进入 4F 并返回公会准备 BOSS 战。

BOSS スロｰタｰファング

弱点是打属性，依旧换上各种片手棍吧。这个 BOSS 没什么难点，初期猛攻即可，中途它会使用突进攻击，一定概率有可能打断我方的攻击，不过突进后会有不小的硬直时间，此时就是攻击的最好时机。当其 HP 降低后会使用附带麻痹和出血状态的直线突击，这招的伤害有点高，被击中的话一定要及时回复，特别是在中了异常状态的情况下，将其击破后ストレア会再次出现并告诉众人不要在前进了，然后直接离开。

97层 フィルキア

离通关已经不远了。回到公会后先接新的任务，这次依旧没什么支线剧情。进入 97 层的第一个区域“迷宫を食らう者达の道”，在中途会与アルベリヒ强制战

斗，他的等级虽然有 200，但实际上就是个面瓜，保持 HP 在 10000 以上不会有太大的危险。胜利后继续探索，这里出现的**ル－ンナイト**是本次任务的目标，需要打倒 5 名才能完成。利用转移石进入“极死王の灵柩”1F，这里的任务时 15 分钟内击破**シャドウロ－ド**，它位于该层左上角的房间内，除了 HP 较高外无威胁。注意这里出现的敌人**ア－クデ－モン**身上会掉落“恶魔の结晶”，多打一些用来交任务。从右上角转移到“灵柩と叹きの回廊 下层”，这里基本就是一条直线，直接走到最上层转移到“极死王の灵柩”2F，任务变更为 15 分钟内打倒 3 只**グレ－タ－デ－モン**，注意这个任务比较恶心，目标敌人和杂兵基本一模一样，只能从体型和名字上区分（个头稍微大一些），完成后从右上角转移到“灵柩と叹きの回廊 中层”，这里也是一条直线，来到最高处转移到“极死王の灵柩”3F，这里会再次遇到**ストレア**，剧情后本层的任务更新为 20 分钟内打倒 3 只**シャドウロ－ド**，它们会位于该层有宝箱的房间内，难度不大。从下方的转移石前往最后的“灵柩と叹きの回廊 上层”，右边的通道尽头有本层的特殊敌人**アポリオンナイト**出现，将其击破后获得 BOSS 情报，最后从左边进入 4F 并返回公会。



BOSS デス・エンペラ

相当简单的 BOSS，弱点是打属性，装备片手棍和盾可以高枕无忧。战斗开始后直接全力 BOSS，不用管它身边的杂兵，交给 NPC 即可，BOSS 偶尔会使用全体连续攻击，伤害不高但有概率眩晕，只要保持 HP 在 20000 以上不会有太大的风险。将其 HP 降低到最后 1 条时要注意控制血量，由于其防御不高有可能被同伴或 NPC 抢了最后一刀。

98层 ハインシュト

将 97 层的 BOSS 打倒后会自动前往 98 层，剧情后返回公会休息，目前已经没有任何委托任务了，房间和公会内也不会有支线任务了，全力突破迷宫即可。98 层的迷宫一共分为 3 座塔，其中中央的塔一开始被封印，只能进入左右两边的塔，选择哪边都不会影响剧情，先进入左边的“红玉彩る盾の塔”，1F 没什么难点，探索左边最上方的房间将机关打开，注意打开后会进入一次强制战斗。完成后返回探索右边的道路，右边进入之前**カオスロ－ド**会强制出现，能力很强攻击还会眩晕，一定要注意自己的 HP。胜利后中央的大门会打开，回收完所有宝箱后从右边进入 2F，2F 左右 2 边会有很多的小房间，调查小房间内的宝箱会出现敌人，将所有房间的宝箱调查完毕后左下角的房间开启，里面会有大型宝箱怪**サプライザ－**出现，将其打倒后就能进入 3F 了；3F 只有一个房间，进入后会连续触发战斗，最后还会出现 1 名小 BOSS，注意 SP 和 HP 的回复，胜利后调查身后巨大的机关会被自动传送出塔。



红玉彩る剑の塔

这次进入右边的塔，1F 和左边的塔一样，先调查左右两边的通道，将 2 个机关开启后，中央的大门才会打开，回到中央位置进入前还会有**ブレイドオブネメシス**出现，由于速度慢，要比左边塔的 BOSS 好对付一些；进入 2F 发现构造和对面的差不多，只不过房间必须按照指定顺序开，调查后打不开的话就去调查另一扇，肯定会出现开启的情况，将里面敌人全灭后看是否身后有机关，最后将所有房门都开启时最下方的大门就会打开，里面

有个小 BOSS フェイクドア等着玩家，它的出血状态非常厉害，一定要注意 HP 的耗损，有可能不经意间就直接死了。将其击破后进入 3F，杂兵 BOSS 连战，一共 3 波难度都不大，胜利后调查身后的大机关传送出塔，两座塔的封印都解开了，中央的道路也随之开启。

红玉への试炼

1F 没什么难点，一路探索到左上角的位置就能找到出口，中途会出现杂兵强制战，但难度都不大。2F 几乎每个房间都有强制战斗，在中央和下方**スコルビウス**和**スカ－レットソ－ン** 2 个小 BOSS，弱点都是打属性，注意后者的毒攻击，威力颇高，将其全部解决后注意打开机关，一路探索就能从右上角的通道进入 3F。3F 更是简单明了，几乎所有房间的敌人都会主动攻击玩家，其中还掺杂各种小 BOSS，一定要随时留心自己的 HP，将中央房间的**トリニティフェンリル**打倒后下方的大门开启，从这里就能进入 4F 并返回公会了。

BOSS カイザ - ドラゴン

看上去很强的 BOSS 实际打下来并没有那么厉害，由于没有显著弱点，推荐使用斩属性武器，开始后加个攻击力围着 BOSS 猛攻击即可，多用眩晕等技能能够极大程度的控制它的行动。初期它只会使用对前方的咬击，伤害在 10000 以下，注意回复不会有太大的危险。当其 HP 只有 1 条时就要小心了，它会使用前方大范围的吐息，攻击力大概在 20000 以上，同时还会附带出血状态，这招中了的话 HP 有可能直线下降到 10000 以下，此时一定要使用回复道具直接回满，不然连续中 2 次肯定得重来，可以考虑让同伴上来挡枪，然后自己回复并伺机攻击，它的吐息后会有一小段时间的硬直，这个时候就是反击最佳时间。

BOSS ホロウアバタ -

将**カイザ－ドラゴン**解决后战斗并没有结束，原先让所有人都留在游戏里的幕后者出现了，剧情后会与其展开战斗，游戏中看起来很厉害的幕后者其实并不强，全力围攻它即可，眩晕技能可以长时间的控制它，当其 HP 降低到一定程度时会使用前方以及自身周围的范围攻击，伤害在 10000 以上并附带出血状态，注意好自己的 HP 不要降到 15000 以下不会太大的问题。胜利后**ストレア**出现帮主角挡住了一刀。

99 层 おわりは街

回到公会后先到**エギルの店**与店主对话会触发**アスナ**的事件，马上就要与幕后者决战了。剧情后准备一下进入 99 层，由于有 BOSS 连战，道具一定要带够，攻击上升和 SP 回复一定要带，武器的话就带自己熟练度最高的即可。进入 99 层迷宫后会直接返回公会一次，接下来开始 BOSS 战。



BOSS レディアンス・リバ-ス+デス・リバ-ス+カオス・リバ-ス+ディエティ-スル-ラ-

第一个 BOSS **レディアンス・リバ－ス**基本就是个靶子，攻低防低还容易被控制。加个攻击冲上去无脑抽吧，注意回复 SP 放剑技能即可。第二个 BOSS **デス・リバ－ス**各方面能力都要强一点，当其 HP 降低后会使用全体攻击，但伤害只有 10000 左右，保持自己的 HP 在 20000 即可，如果能破坏它的腕还可以封住它的技能。第三个 BOSS **カオス・リバ－ス**能力再次上升，但依旧不够看，用对付**デス・リバ－ス**的方法完全可行，注意 HP 降低到 1 条时玩家最好能保持 HP 保持在 25000 以上。第四个 BOSS 依旧如此，除了最后的范围攻击比较麻烦外。另外这里有个小技巧，如果玩家使用了快速回复 SP 的技能的话，进入下一场 BOSS 战会直接冷却

结束，所以战斗中不用省直接用吧。最后的BOSSディエティ－スルー ラ－的防御力很高，这里建议换片手棍和盾作战，片手棍的必杀技要比斩属性武器伤害更高，注意自己的SP围攻BOSS，保持HP在20000以上，当BOSS的HP只有1条时，会使用前方大范围的乱舞攻击，这招威力不大但附带出血和麻痹效果，中了的情况下最好能用结晶迅速解除，然后反攻即可，BOSS在使用这招后会有非常明显的硬直，如果最后一刀能抢到还可以得到装饰品スレイプニルリング。

100层 红玉宫

返回公会后就没什么剧情了，尽全力打造装备吧，先利用转移门进入100层，到达BOSS门前后选返回一次，注意切换一下画面自动保存一下，再与转移石旁边的骑士对话开始BOSS战。

BOSS ホロウアバタ－

再次与ホロウアバタ－的战斗，这次它的能力又提升了不少，初期1条半HP没什么难点，照常打就行，当其HP降到50%以下时会使用大范围的全体攻击和前方小范围扇形的距离攻击，前者伤害在20000左右，后者可以直接将玩家打到红血状态，同时还会附带出血和麻痹状态，这个阶段比较恶心，一定要保证HP不低于30000，当其释放后就立刻使用回复道具，有一定的硬直所以一般不会被连续击中导致秒杀。

BOSS MHCP

同时与9只MHCP战斗，实际上这些BOSS的能力很低，但血量高，最强的攻击伤害不会超过10000，所以本战其实是浪费玩家时间的杂兵BOSS战，一般BOSS是杀不死你的，只是打死一只BOSS需要大概2分钟，多使用强力剑技能的同时不要吝啬SP，和回复道具配合技能同时使用，降低回复道具的消耗速度。

BOSS ホロウストレア

倒数第二个BOSS，一开始就会使用强力的大范围击退技能，这招伤害全中的话不但会被击飞HP也会立刻见红，这个时候一定要马上回复至满以免它追击。一般在这招释放后如果BOSS没动静就立刻冲上去猛攻吧，在接下来的2条HP期间它都不会有太大的动作，时常保持HP在一半以上会比较稳妥。当其HP下降到最后1条时会再次使用全体大范围技，这个阶段必须保证HP时常处于全满状态以防被其一击必杀导致前功尽弃。接下来就是只是时间的问题了，回复道具不要用得太多，之后还会有最终战。

BOSS ヒ－スクリフ

与他的战斗其实和之前アルベリヒ的强制战斗一样，本以为能力很强但实际一点都不难，BOSS会在一开始和HP较低时使用一招伤害在20000左右的攻击，保持体力在一半以上即可，况且他的HP只有1条，打起来要比之前几个BOSS快多了，回复道具不要省，同伴也不要贸然召唤，有可能被打到HP发红的危险状态，将其击破后就是完美的结局了。

通关后游戏会自动保存记录，同时可以从标题画面中的Last Battle中返回到进入最终战前的状态。另外标题画面还会追加Photo Album欣赏游戏中出现过的CG。

玩后感

FANS向意味较强的资料篇式作品，阶层攻略部分和PSP的前作几乎一模一样，只有新增的虚空区域可以算是全新的内容，对于没玩过前作的玩家内容绝对够多。虚空部分的敌人强度很高，不通过阶层直接打虚空的话很容易在半路扑街，另外虚空实装调查任务的难度过高，很多任务都是单调但工程量浩大的刷刷刷过程，时间过长让人难以坚持下去。游戏中的技能虽然多但很杂，大部分技能的效果甚微，想要全部习得技能点又非常吃紧。最遗憾的是游戏的画面比较简陋，完全不是PSV应有的水平。



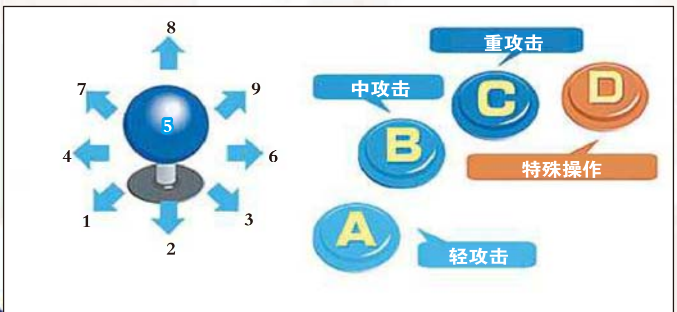
文 白菜
美编 Juxi

虽然本作的PS3版早在去年10月底发售，不过掌机玩家应该还是第一次接触到这款系列最新作。冠以“刻之幻影”之名的本作不仅在故事剧情上有了很大发展，对战系统相比前作“连续变换”也是大幅革新，大量新角色的加入也足以给爱好者们带来惊喜。而且PSV版直接对应日本街机平台的1.10平衡性补丁，这也是吸引玩家们购买的一大要素。

PSV	格斗·2D	FTG
苍翼默示录 刻之幻影		
ブレイブル－クロノファンタズマ		
Arc System Works	日版	2014年4月24日
1～8人	6264日元	对应PSV TV

基本系统

键位说明



方向指令：为了方便阅读，本攻略中对手向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

按键指令：游戏中有A、B、C、D共4个按键，分别代表轻、中、重攻击与特殊操作。对应键位可以在设定模式中进行变更。轻、中、重攻击大都归类为普通技，其中需要输入特定方向的部分招式称为特殊技，而需要连续输入方向指令发动的招式则称为必杀技。

画面解说

1	使用角色。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。
2	体力槽。受到攻击会降低，残量为0时视为失败。
3	盾防槽。盾防御会消耗这里的残量。耗尽后除无法使用盾防御外，防御力也会下降。
4	OD标识。点亮时表示当前可以使用OD和Burst系统。使用后OD能量会随着时间经过与受创而填充。
5	OD槽。发动后随时间经过，长度逐渐缩短，全部消失后OD状态解除。
6	连击数/伤害。表示当前连技的攻击次数与造成伤害。红色为确定连，蓝色表示中途可以受身。
7	系统消息。表示当前攻击造成的各种状态，以消息的形式出现在屏幕上。
8	能量槽。使用破防技、超必杀技、一击必杀技、急速取消等行动时将会消耗这里的能量。



术语注解

J=Jump（跳跃中，如JC的意思就是跳跃中C）
HJ=High Jump（高跳）
jc=Jump Cancel（跳跃取消。术语小写是为了与“跳跃中C”的“JC”做出区别）
JDASH=Jump DASH（跳跃冲刺）
360=方向键/摇杆转一圈（720为两圈，1080为3圈）
HG=Heat Gauge（能量槽）
RC=Rapid Cancel（急速取消）
CH=Counter Hit（破招）
FC=Fatal Counter（特殊破招）
CA=Counter Assault（防御反击）
CT=Clash Trigger（破防技）
OD=Over Drive（强化状态）
COD=Cancel Over Drive（取消强化状态）
BB=Break Burst（障壁解放）
DD=Distortion Drive（超必杀技）
AH=Astral Heat（一击必杀）
GP=Guard Point（防御性能）



特殊操作

高跳

简称HJ。快速顺序输入1/2/3→7/8/9的指令，即可让角色使出高跳，特征为跳动中带有残影。高跳的高度与位移距离均强于普通跳跃，而最大的优点在于用高跳越过对手头顶时，角色的朝向会自动变更。以高跳派生的2段跳同样视为高跳。

连锁取消

当普通技击中对手后（无需命中），按照一定的顺序出招，就可以无视普通技后的收招硬直，直接取消出另一个普通技。每个角色都设定有各自独特的连锁路线，其中也有部分要求必须命中才能连锁的路线。

投技

同时按下BC，可以无视对手的防御造成伤害。输入BC的同时输入4/6方向，可以控制投技的方向。

拆投

被投技抓住的瞬间之前或之后同时按下BC，可以使对手的投技无效化。拆投后对手被推开一定距离。

破防技

简称CT，本作新加入的系统。不输入方向并同时按下AB，消耗25%的HG槽可使用。可以直接破坏对手的防御，让对手进入破防状态。但是对盾防御不起作用。CT归类于必杀技一类，因此可以取消普通技和特殊技。

空中受身

空中被吹飞时按住D以外的攻击键。在空中受创，进入可以受身的时间后，保持无敌状态恢复体势。受身过程中无法行动，但可以发动Burst。空中受身可配合4/6使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或跳跃冲刺，则可在受身后使用。

踉跄回复

踉跄状态中按住D键以外的键不放，即可最速恢复为正常状态。在恢复正常状态的瞬间遭受

攻击，系统会自动帮助玩家防御（仅限上中段攻击，要防御下段攻击，需要玩家在恢复时提前拉住1/2/3方向）。如果踉跄状态中不进行回复操作，角色将始终处于无防备状态，一定时间后自动倒地。

急速取消

简称RC。攻击命中瞬间同时输入ABC，消耗50%的能量槽后，强制取消招式的硬直，可以立即进行下一步行动。但要注意也有一部分无法取消的招式。

直防

直防是直前防御的简称。在对手攻击即将命中的瞬间进行防御的话，防御硬直会比普通防御时减少，并且可以大幅增加能量槽。主要用于防御特定招式后的抢招，以及锁定特定的招式回收能量槽。

盾防御

消耗盾防槽进行的强力防御。输入4 or 1时同时按住AB。除了防御破防技，以及防止被必杀技磨血外，更重要的用途是对空中防御不能技进行防御，以及推开与对手的距离。缺点是防御硬直比普通防御要长1帧。

防御反击

简称CA。消耗50%的能量槽，防御硬直中同时按下6+AB，在防御硬直中作出无敌的反击动作。反击动作因人而异，有的角色判定大容易命中，有的角色恰好相反。CA的伤害为0，通常情况下也不可追击。特定情况下（例如RC取消CA的硬直）可以在CA后进行追击，但由CA起始的连段修正大，而且即使打出对手残余体力以上的伤害，也无法KO对手。

强化状态

简称OD，本作新加入的系统。当OD标识亮起，且角色未处于防御、受创硬直中时，同时按下ABCD即可发动。发动后角色将获得各种各样的恩惠，后文将有详细解说。

障壁解放

缩写为BB，俗称Burst。角色处于防御、受创硬直中时，同时按下ABCD，可以进入无敌状态，且周身释放出吹飞对手的金色冲击波。可以用来中断对手的连段。

原地起身

倒地中同时按下2+D以外的攻击键。虽然没有无敌时间，但优点在于可以极早行动，以及没有起身动作。动作的后半部分可以用必杀技进行取消。

前滚起身

倒地中同时按下3/6+D以外的攻击键。一边向前方移动一边起身。动作消耗的时间与后滚起身相同，但无敌时间较短。动作的后半部分无法行动，但可以防御对手的攻击。

后滚起身

倒地中同时按下1/4+D以外的攻击键。一边向后方移动一边起身。动作消耗的时间与前滚起身相同，但无敌时间较长。

紧急受身

倒地中同时按下8+D以外的攻击键。整个动作过程中完全无敌，是最为安全的起身方式。但是起身动作消耗时间长，很容易被对手压制。

超必杀技

简称DD。通常为消耗50%的HG槽发动（也有例外的情况），大都是演出大迫力、伤害高且拥有无敌时间的华丽必杀技。超必杀技的最大优点是拥有可观的最低伤害保证，以及命中对手后对手不可使用Burst来脱困或减轻伤害。

一击必杀

简称AH。发动条件为该小局胜利就赢得对局，能量槽100%，且对手体力在35%以下（体力槽由细转粗的地方）。命中后对手立即死亡。本作中大部分的AH都可以带入连段中，且不需消耗OD标识，因此实用性比以往大大提升。

术语注解

体力设定

本作中每个角色的体力最大值都不尽相同，这些设定多多少少都与角色的战斗风格有一定关系。例如RAGNA的10000体力虽然看起来偏少，但是其D系特殊攻击都能够吸血，因此实战中的血量一般都大于10000（除非你一下都碰不到对手）。TAGER体力高达13000，但是机动性方面乃全角色最低，大多时间都是被对手压制，因此设计得耐打了一些。现在来了解一下所有角色的体力值吧。

角色	体力
RAGNA	10000
JIN	11500
NOEL	11000
RACHEL	11000
TAOKAKA	9500
TAGER	13000
LITCHI	11000
ARAKUNE	10500
BANG	11500
CARL	9500
HAKUMEN	12000
TSUBAKI	11000
HAZAMA	11000

角色	体力
MAKOTO	11000
VALKENHAYN	10500
PLATINUM	10500
RELIUS	11000
AMANE	10000
BULLET	11000
AZRAEL	12000
ν=13=	10000
μ=12=	10000
IZAYOI	11000
KAGURA	11500
TERUMI	10500
KOKONOE	10500

取消系统

取消系统大致可以分为4种，分别是连锁取消、必杀技取消、跳跃取消与急速取消。以下对其进行详细介绍。

连锁取消

当普通技击中对手后（部分技需要命中），按照一定的顺序出招，就可以无视普通技后的收招硬直，直接取消出另一个普通技。每个角色都设定有各自独特的连锁路线，一次连锁中每个普通技可以使用的次数也受到限制。例如RAGNA的连锁路线有“2C→5C”和“5C→2C”，但是“2C→5C→2C”的路线却不成立，这是因为在一次连锁中2C被限制为只能使用一次。摸清每个角色的连锁路线，特别是对于中下段的连锁，是打破对手防御的关键。

必杀技取消

普通技与特殊技的硬直都可以通过必杀技来强制取消。每个角色的连段基本构成就是连锁取消→必杀技取消。而可以用必杀技取消的时机，同样可以使用CT或超必杀技，应该根据情况来选择使用。另外也有部分普通技要求“命中”对手的情况下才能用必杀技取消。

跳跃取消

与必杀技取消一样，在部分通常技之后输入跳跃指令，就可以起跳取消硬直（例外的情况也与必杀技取消类似）。跳跃取消大致分为两种用法，一种是用浮空技命中对手后，跳起来进入空中连段部分，使用跳跃取消来追加空中攻击的伤害；另一种是在地面连锁取消的途中使用，让角色进行空中攻击后落地，再次重置地面连锁取消，达到持续压制对手的目的。

急速取消

在后文中均简称RC。RC可以强制中断当前招式的收招硬直，做出与连锁取消完全不同的连段，适合在连段伤害补正较小的前半部分提升伤害。当然强制取消收招硬直，也可以用来消除自己角色的破绽，让对手无法进行防御后的确定反击等，用途多种多样，是非常灵活的取消方式。



投技系统

本作中从投技发生起算，到对手输入拆投的有效时间只有15帧（0.25秒），因此在看到投技后再进行拆投是非常困难的。而即使拆投成功，被拆投的一方也几乎没有任何风险，因此投技作为一种破防手段是非常有效的。

投技的发生情况分为两种。一种是对通常状态下的对手使用投技，画面上会出现绿色的“！”，接受拆投指令的时间只有15帧，非常难以拆解；另一种是对处于防御硬直和受创硬直中的对手使用投技，画面上会出现紫色的“！！”，接受拆投指令的时间延长到29帧（约0.5秒），只要不是太过出其不意，一般都能拆解掉。另外指令投对通常状态下的对手使用是无法拆解的，但对处于防御硬直和受创硬直中的对手使用的话，同样会出现紫色的“！！”，对手也能进行拆解。



拆投失误

游戏中也存在拆投失误的情况。这种失误并不是指在规定拆投时间内没来得及输入拆投指令的失误，而是指即使输入了拆投指令，系统也不接受的情况。

在本作的系统设定中，当玩家输入拆投指令后的一定时间内（大概1秒），即使再次输入拆投指令，系统也不会接受。而在这段时间中，如果对手对自己使用投技，那么画面上出现的感叹号上就会带上一个“×”的符号，代表此时已经无法拆投。因此在防御中一直连打拆投指令的做法是不起作用的。

投技破招

当角色使用部分特定招式时，在出招瞬间或收招硬直中，角色自身将一直处于被破招状态（意即只要受到攻击必然被破招），此时如果以投技进行反击，那么这个投技也会带上“×”的符号，代表无法拆解。由于投技中对手无法使用Burst脱困，因此以投技破招做确定反击，可以对对手造成一定值的确定伤害。如果在投技后接续超必杀技，确定伤害还能进一步扩大。

防御系统

本作有普通防御、盾防御、直防和盾直防四种防御方式。由于新加入了强制破防的CT技，因此对于防御方式的选择和使用精度要更高于以往的作品。先来看看四种防御方式的性能区别。

防御方式	普通防御	盾防御	直防	盾直防
	性质效果			
消耗盾防御槽	无	有	无	有
磨血伤害	有	无	有	无
防御硬直	–	+1F	地面–3F/空中–6F	地面–2F/空中–5F
推开距离	–	增加	减少	盾防御推开距离的1.05倍
防御空中不可防御技	不可	可	不可	可
防止崩防	不可	可	不可	可
HG槽变动	–	–	大幅增加	大幅增加

使用时机

普通防御：最为基本的防御方式，防御硬直适中。主要靠这种防御方式来观察对手的攻击习性，制定对策。

盾防御：以增加防御硬直为代价，拉开与对手的距离。适合于紧急时刻的防御、空中的防御、对崩防属性技的防御，以及想要与对手拉开距离的时候。

直防：以缩短与对手的距离为代价，减少防御硬直并大幅提升HG槽。适用于对明显的招式赚取HG槽，以及在直防特定的招式后用无敌技或快速发生的招式插动，打断对手的连携。

盾直防：最大优点在于防御后推开对手的距离比盾防御更远，容易使对手一些短距离的招式挥空，给己方制造反击的机会。适用于对近距离强力连携型角色使用，一边推开对手一边回收HG槽。

受创状态

地面受创

角色位于地面时受到不诱发特殊状态的攻击，只要没有被打飞起来，就归类为地面受创。地面受创大致上分为站立受创和蹲姿受创，两者都是在受创硬直结束后，立刻恢复为通常状态。不过在遭到相同的招式攻击时，蹲姿受创比站立受创所计算的受创硬直时间要多2帧，因此部分连段是限定蹲姿受创才能成立的。不过因为防御对手地面攻击时，蹲防的安全性远高于站防，因此大家都比较倾向于优先蹲防，被打成蹲姿受创的时机也并不少见。

空中受创

当玩家处于空中，受创后同样会计算受创硬直，不过在这之后还要计算无法受身的时间。当无法受身时间结束后，系统才会接受玩家的指令，以完成空中受身。空中受身的发动过程持续15帧（约0.25秒），全程处于无敌状态。空中受身可配合4/6使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或跳跃冲刺，则可在受身后使用。如果玩家不输入受身指令，则角色会直接倒地。

反弹＆贴墙

反弹主要分为3种，分别是地面反弹（被叩到地上后又再次弹起来）、边界反弹（被吹飞到当前屏幕的边界后反弹回来）以及版边反弹（被吹飞到当前场景的版边后反弹回来）。反弹类受创会额外增加对手的无法受身时间，因此非常便于追加连段。其中要注意边界反弹和版边反弹虽然看起来很像，但触发的招式完全不一样，不要搞混了。

另外还有一种类似于版边反弹的受创方式，称为贴墙。这种受创方式同样是要将对手打到版边的墙上才能触发，不同的是对手不会反弹回来，而是会沿着版边的墙上滑落下去。从这里就可以稳定地代入版边连段，因此一定要记好能够触发版边贴墙的招式与版边反弹招式的区别。

踉跄/旋转受创

进入踉跄状态的角色会僵硬在原地，片刻之后自动倒地。如果在踉跄状态中按住D键以外的键不放，即可最速恢复为正常状态。在恢复正常状态的瞬间遭受攻击，系统会自动帮助玩家防御（仅限上中段攻击，要防御下段攻击，需要玩家在恢复时提前拉住1/2/3方向）。如果踉跄状态中不进行回复操作，角色将始终处于无防备状态。踉跄状态中虽然不能防御，不过可以随时发动Burst。

旋转受创跟踉跄状态同样是由特定攻击引发的特殊受创状态，角色会在原地旋转两圈后倒地。不过旋转受创还分为可紧急受身与不可紧急受身两种，不可紧急受身的旋转受创在倒地后有可能遭受对手的确定追击。

冻结受创

这是遭受JIN的各种D攻击，或是特定攻击后引发的特殊受创状态。角色被冻结一定时间后，自动解除冻结，恢复为通常状态。不过与踉跄回复不同的是，冻结受创的回复不需要输入任何指令，冻结的时间根据招式而决定，而解除冻结后也没有系统自动防御的恩惠。另外在空中遭到冻结后，角色落下地面再解冻，也不会判定为倒地，而是直接进入地面站立状态。

滑行



将角色几乎水平吹飞，落地后还将在地面继续滑行一段时间，这种受创方式称为滑行。角色在滑行期间不支持Burst以外任何操作，并且有被攻击判定。滑行时间结束后，角色可以立刻从前滚起身、后滚起身和紧急受身中选择一种地面起身方式。而想要选择原地起身，必须等滑行结束的19帧后，角色进入倒地状态才行。

破招&特殊破招

破招简称CH（Counter Hit），也是格斗游戏中的一个基本常识。对手在出招动作中，我方攻击命中对手就会发生CH。而本系列中某些招式在收招硬直中，角色会处于被破招状态，此时任何攻击命中其身也都会形成破招。相比普通命中，发生破招后，对手角色的受创硬直以及空中无法受身时间都将变长，使得通常连段的难度下降，甚至能够衍生出破招专用连段。另外部分招式在打出破招状态后，对手的受创状态也会发生变化。后文的破招将简称为CH。

而特殊破招则是本作区别于其他FTG的特有系统，简称FC（Fatal Counter）。每个角色都有事先设定好的部分招式，以这些招式打出CH，就能自动引发FC状态。FC比普通的CH带给对手受创硬直和空中无法受身时间均会再加3帧，并且会影响到之后的连段，因此FC状态起手一般都是打出大伤害连段的绝佳机会。以下给出全角色的FC对应技。

角色	招式
RAGNA	214D、623D（地/空）
JIN	5D、623D（第二击最大蓄力）、236236D
NOEL	4D、J4D
RACHEL	4B、5C、J2C（LV3强制FC）
TAOKAKA	6B、2C（最大蓄力）
TAGER	6C、J2C
LITCHI	6A（持棒）、41236D派生C（持棒）、421C（徒手）
ARAKUNE	6B（不对应派生6B）、JC
BANG	5C、3C
CARL	2C、6C、63214D
HAKUMEN	6C（最大蓄力强制FC）、D系当身成功后派生A、236236D
TSUBAKI	6A、3C、22B/D（最大蓄力）
HAZAMA	6B、623D
MAKOTO	2C、各种D系LV3、各种D系LVG、46当身成功后派生D
VALKENHAYN	6B、6C
PLATINUM	236A（地/空）、6C、236236D变出纸扇后5D
RELIUS	2C、6C、41236B
AMANE	6B、6C
BULLET	5C（蓄力）、6C
AZRAEL	5C、6C
ν=13=	5C、623C、214A/B/C（远程模式）
μ=12=	6C、63214C（最大蓄力）
IZAYOI	2C（通常模式）、6C（通常模式）、3C（零织模式）、236B/C派生6D（零织模式）
KAGURA	5D派生A、6D派生B
TERUMI	6B、6D
KOKONOE	2C、6C、J2C



攻击属性

本作中的属性大致上可以分为两种意义，一种是按照身体部位来区别的“部位属性”，另一种是按照攻击种类来区别的“种类属性”。以下详细解释这两种属性的意义。

部位属性

部位属性按照身体的构成大致可以分为头属性、体属性和脚属性。头属性攻击大都属于打点较高的攻击，例如跳跃攻击大都是头属性攻击；体属性攻击大都是打点处于躯干位置的攻击，大部分地面上、中段攻击属于这个范畴；而脚属性攻击大都是打点低的攻击，大部分下段技和打点低的上段技都归类于此。

将攻击部位按属性归类的意义，在于以各部位无敌技对抗时分出招式的优先级。例如RAGNA经典的对空技6A，就是附带头属性无敌的打击技，由于空中攻击十有八九都是头属性攻击，因此对上RAGNA的6A就是一面倒地被打。同样NOEL的4D也是经典的体属性无敌技，因此对上大部分体属性攻击的招式都能直接反将一军。熟悉自身招式的无敌属性附加，是对抗对手压制的关键所在。





种类属性

种类属性大致上分为三种，分别是直接攻击的“打击属性”和间接攻击的“弹属性”以及大众的“投属性”。投属性不用过多解释，最大的特点就是不会触发绝大部分的当身技。剩下两种属性简单点理解的话，打击属性可以理解成直接进行的物理攻击，弹属性则可以理解成飞行道具攻击。不过虽然飞行道具基本上都是弹属性，但某些看起来像是打击属性的招式也同样拥有弹属性的特性。例如NOEL的5C和236C就是同时拥有打击属性和弹属性的复合技，如同打击属性技那样会产生攻击停顿时间，却也能像弹属性那样能够打消飞行道具。这种复合属性技同时拥有两种属性的优缺点，能够打消部分飞行道具，却也会同时被对策打击、弹属性的招式抓住。例如TERUMI的236236A只对正面打击属性生效，TAGER的236B只对弹属性带GP，但μ=12=的6C就会被这两招同时对策掉。另外弹属性的招式还有等级之分，相同等级的弹属性会相互抵消，而高等级的弹属性与低等级的弹属性相撞，则会吃掉对手后继续生效。例如JIN的236D能够吃掉同角色的236A，因为236D的攻击等级比较高，但236D却又抵不过更高等级的632146C。

作为例外，Burst的冲击波除了拥有弹属性外，还有着自身的Burst属性。即使某些招式持有对弹属性无敌或GP的性能，如果不能对应Burst，还是会被障壁解放轰飞。这就是DD技与Burst同时发动时，部分看似无敌的DD技会被轰飞的原因。

命中停顿时间



命中停顿时间指的是打击属性招式击中对手后，招式发生途中所停顿的时间。例如某个打击属性招式连续10次挥空，然后连续10次击中对手，应该就会发现挥空10次所消耗的时间比击中10次要少得多。击中对手10次所多出来的时间，就是10次招式动作中累积的命中停顿时间。命中停顿时间对游戏的实际影响就是节奏感，不少玩过系列前作的玩家应该都已经感觉到，本作的攻防节奏比前作要更快，究其原因就是因为本作缩短了命中停顿时间。命中停顿时间越长，完成一套攻击所需的时间也就越长，攻防节奏自然就慢下来了。而且命中停顿时间越长，留给玩家确认当前情况（对手受创姿势、血量、HG槽等要素）的时间也就越多，在连段的选择上也就有更高的容错率。因此命中停顿时间较短的本作，其对战难度其实是高过前作的。当然这一设定除了影响节奏感和战斗难度以外，还跟下面将要提到的“防御性能”有关系。

防御性能



防御性能简称GP（Guard Point），是指部分招式在攻击动作的途中附带的一种防御能力，能够一边防御对手的攻击，一边完成自身的攻击动作，作用类似于无敌技。GP成功防御对手的攻击后，GP方的动作不会产生命中停顿时间，而被GP方仍然处于命中停顿时间中，因此如果是快速发生的GP属性技，就可以在对手还不能活动之时命中对手。例如LITCHI持棒时的41236D就是头、体属性的持续GP技。部分GP技也有对打击属性和对弹属性的区别。

霸体

与GP类似的性能。附带霸体属性的招式在发动过程中，即使受到对手的攻击，也能完成自己的攻击行动。不过霸体不会像GP那样完全防止伤害，依然会受到对手招式原本伤害的50%伤害。

强化状态

简称OD（Over Drive），本作新加入的系统。当OD标识亮起，且角色未处于防御、受创硬直中时，同时按下ABCD即可发动。发动后消耗OD能量的70%，OD标识转化为OD槽。OD槽的长度取决于角色当前体力残量，体力残量越少，OD槽越长，然后随时间经过慢慢缩短。OD状态中对局时间停止，发动者会得到独自系统方面的强化，且攻击命中对手时对手不能使用Burst脱困。OD发动的瞬间玩家角色有无敌时间。

取消强化状态

简称COD（Cancel Over Drive）。所有可以取消必杀技的时机，都能取消发动OD，即发动COD。COD比起OD来发动硬直更短，因此更容易以普通技→COD→普通技的方式构成连段。但是COD的有效时间仅为OD的一半，因此尽量只用在连段之中，否则效率大大不如OD。



破防技

简称CT（Clash Trigger），同样是本作的新系统。不输入方向并同时按下AB，消耗25%的HG槽可使用。可以直接破坏对手的防御，让对手进入破防状态。CT归类于必杀技一类，因此可以取消普通技和特殊技。可以通过蓄力来延迟发动的时机，通常命中也能让对手进入各种长时间行动不能的状态，而且伤害补正也很高（初段伤害统一为1000），因此放在连段的前半段使用，能够大幅提升整体连段的伤害。想要防御CT必须使用盾防御，但即便如此也会削减对手约40%的盾防槽。以下给出全角色的CT详细效果。新角色KOKONOE暂时没有帧数方面的详细情报。

角色	地面盾防御（帧）	地面破防（帧）	地面命中（帧）	空中命中	备注
RAGNA	+2	+37	踉跄（+37）	叩地	–
JIN	+2	+33	踉跄（+33）	地面反弹倒地	OD中可以冻结3次（+33帧）
NOEL	+2	+37	地面反弹（+'2）	地面反弹	–
RACHEL	–8	+23	踉跄（+33）	地面反弹倒地	–
TAOKAKA	+2	+35	地面反弹（+31）	地面反弹倒地	OD中不会产生破防效果
TAGER	+0	+37	踉跄（+37）	叩地	–
LITCHI	+0	+43	踉跄（+33）	地面反弹	飞行道具判定，OD中不会产生破防效果
ARAKUNE	+0	+34	叩地（+23）	叩地	–
BANG	+0	+37	旋转受创（+23）	浮空	弹属性，OD中伤害1200
CARL	–8	+29	踉跄（+29）	地面反弹倒地	–
HAKUMEN	+4	+33	浮空（+20）	浮空	214214B“梦幻”中无法使用
TSUBAKI	+2	+34	踉跄（+34）	地面反弹倒地	–
HAZAMA	+4	+36	踉跄（+31）	叩地	–
MAKOTO	+0	+37	旋转受创倒地（+91）	叩地	–
VALKENHAYN	+4	+28	踉跄（+28）	地面反弹倒地	–
PLATINUM	+2	+40	踉跄（+40）	吹飞边界反弹	–
RELIUS	–8	+28	踉跄（+28）	浮空	–
AMANE	–8	+27	踉跄（+27）	浮空	–
BULLET	+4	+37	旋转受创（+32）	浮空	弹属性
AZRAEL	+4	+40	旋转受创（+41）	浮空	–
ν=13=	+2	+35	踉跄（+35）	吹飞边界反弹倒地	近战模式 or OD中伤害1200
μ=12=	+0	+31	浮空（+19）	浮空	弹属性
IZAYOI	+2	+37	踉跄（+37）	地面反弹倒地	蓄力最大时，盾防御也可破防
KAGURA	+2	+28	旋转受创（+71）	浮空	–
TERUMI	–8	+30	踉跄（+33）	浮空	–
KOKONOE	+0	–	吹飞边界反弹	吹飞边界反弹	–

盾防槽

盾防槽位于体力槽的下方。除TAGER外全员盾防槽总量均为10000，使用盾防御瞬间消耗145，然后每按住1帧消耗15（因此不断点盾防御的消耗速度要比按住不放快得多）。盾防御成功后，将在盾防槽上扣减当前防御招式50%的伤害数值（假设防御JIN的5C，开启盾防御消耗145，再消耗5C一半的伤害为355，这样盾防槽就消耗了500）。



当盾防槽全部扣光后，角色将会进入“危险状态”，体力槽上有明显的“DANGER”提示。此时在10秒内角色无法使用盾防御，受到的伤害也将变为1.2倍，是非常不利的状况，一定要尽量避免。10秒后盾防槽将回复至原本的50%，即5000计量，同时解除“危险状态”。

消极状态

当玩家长时间不断做出远离对手，不积极进攻的消极行为时，系统将会判定玩家进入消极状态。此时角色周身将会出现红色的光线，且立刻陷入无法使用盾防槽的危险状态。只有立刻积极主动出击，待消极状态消除后，盾防槽才会开始回复，然后才能在10秒后脱离危险状态。不过有些角色根据战斗风格，偶尔也需要远离对手，因此系统也为每个角色设定了不同的消极耐性。简单地说，越是需要近战的角色，消极耐性就越低，越容易进入消极状态，反之亦然。



主菜单说明

本作中的主菜单相比前作“连续变换”在结构上做出了调整。官方把所有的模式归于6个大类之中，分别是PRACTICE、STORY、BATTLE、NETWORK、COLLECTION和OPTIONS。以下对这6大类别的模式做出详细说明。

PRACTICE

练习类。该类别下分为教学模式（チュートリアルモード）、训练模式（トレーニングモード）和挑战模式（チャレンジモード），都是玩家个人练习用的模式。

チュートリアルモード：推荐初次接触本系列的玩家一定要先来这里看看，可以学习并练习游戏的基础知识与角色特性。

トレーニングモード：标准的训练模式。这里可以练习角色的操作和连段，菜单中也能详细设定对手的状态。

チャレンジモード：挑战模式。以完成任务的方式练习角色的官方推荐连技。每个角色将给出30条命题，从简单到复杂，包括了使用必杀技、实战简易连段和高难度表演用连段等。

STORY

单机故事类。该类别下分为故事模式（ストーリーモード）、“多多教导我吧！LITCHI老师”（もっと教えて！ライチ先生）和用语集，主要用于让玩家理解系列故事上的设定和各种背景，然后享受本作的故事剧情。

ストーリーモード：体验官方剧情的故事模式。下文将详细解说。

もっと教えて！ライチ先生：用于回顾系列作品设定的迷你小剧场。玩家可以在Q版角色的指引下，重新温习以往作品中发生的剧情和设定。

用语集：对于故事模式中出现的难解词汇和人物，给出说明的辞典模式。



故事模式

本作中的故事模式是系列历来最为简单明了的一作。剧情分为“六英雄篇”、“刻之幻影篇”和“第七机关篇”三条路线发展。其中“刻之幻影篇”作为主线，而另外两条路线则作为支线辅助存在。三条路线的剧情相互补充，全部完成后玩家就能完整得知本作的故事剧情。

本作的故事模式推进方式采取的是阶段制，前一个阶段的所有正统内容全部完成后，才会开启后一个阶段的篇章。作为攻略方式，首先完成三条路线当前阶段所有的内容，顺序不限。每当故事中出现选项时，选择第一项就可以进入正统剧情路线，第二项则进入搞笑结局。一直沿着正统路线走下去，中途的战斗全部胜利（除了“刻之幻影篇”EP14中，NOEL对TSUBAKI战要求不攻击、躲避30秒以外）。到某个章节结束时，画面右下角出现“to be continue”的字样，就说明该阶段的当前路线内容已经全部完成。当前阶段的三条路线正统剧情全部完成后，就会开启下一个阶段。最后所有剧情于“刻之幻影篇”合流，即可完成正统剧情。完成正统剧情后，可以解放角色“KAGURA”的使用权，以及建御雷神挑战模式（ハイランダーアサルトモード）。



完成正统剧情后，就要开始回收搞笑结局。注意观察路线图上章节图标中，带有“☆”符号的章节，就代表该章节有着路线分歧。回到选项分歧处选择第二项即可进入搞笑结局。完成所有内容的章节，其章节图标的最前端会显示圆形图标，未完成所有内容的章节则显示半圆形图标，玩家可以借此分辨。当所有内容完成后，画面右上角的“コンテンツ解放率”将会显示为100%，代表故事模式完全破关。

PSV版新增的“EXTRA STORY”为RACHEL公主亲自解说的“CT”（前前作）和“CS”（前作）剧情总集篇，虽然与奖杯没有任何关系，不过了解一下也不坏。当中的分歧选项选择第二项，就可以进入海边休闲路线，可以看到几名主要角色的泳装与海边玩乐情节。

※在故事模式选择画面下，按下△键可以开启“STYLISH”模式，连续按一个键就能打出连段，适合那些FTG苦手，却想推进剧情的玩家，

BATTLE

战斗类。该类别下分为街机模式（アーケードモード）、对战模式（V.S.モード）、线下联机模式（アドホックモード）、深渊模式（アビスモード）、竞赛模式（スコアアタックモード）、无限战神模式（アンリミテッドマーズモード）和建御雷神挑战模式（ハイランダーアサルトモード），集中的都是战斗要素相关的模式。



アーケードモード：标准的街机模式。玩家将与8个对手依次对战，击倒第8人后就能通关，并解放3张画廊中的CG。

V.S.モード：单机下的自由对战模式。可以自由选择BGM、场地以及各种UM角色，对CPU展开战斗。

アドホックモード：与身边同样持有该游戏的玩家进行线下联机对战。

アビスモード：经典的深渊模式。玩家强化自己的角色挑战迷宫，与越来越强的角色战斗，最后击倒BOSS视为通关。下文将会详细解说。

スコアアタックモード：依次挑战10名对手，赚取高分的竞赛模式。一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容。

アンリミテッドマーズモード：经典的无限战神模式，玩家要依次挑战10名固定强度的UM角色。同样一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容（当然其实不管哪条路线都很难就是了）。任意角色完成该模式，即可开启对应该角色的UM角色。

ハイランダーアサルトモード：在故事模式正统路线通关后才开放的隐藏模式，可以自由选择角色挑战故事模式的最终BOSS建御雷神。下文将会详细解说。



深渊模式



本作将原本的一个大迷宫分割成11个小迷宫，开放难度由简单至困难，玩家可以循序渐进地进行挑战，打穿等级10、难度为“FINAL”的第10个迷宫后基本可视为通关。第11个迷宫等级与难度均为“∞”，层数更是达到100000层，属于挑战极限的迷宫，不列入正常考虑范围内。

进入迷宫之前，玩家可以先点击左上角的绿色商店图标，以游戏中的“P$”点数购买技能，强化自身的能力。P$点数在战斗相关的模式中均可获得，当然在深渊模式中是赚取最快的。而技能需要在深渊模式中挑战BOSS，将其击败后选择获得，之后才会出现在商店里。每个技能各自有不同的COST值，要求玩家的总COST残余容许量大于该技能时才能装备。初期玩家的总COST容许量为3，会随着通关迷宫的个数而逐渐增加。

整备完毕之后就可以挑战迷宫了。第一次进入新的迷宫都是从1层开始。玩家会先与正常角色进行对战，这就是在迷宫中前进。用高HITS数的招式攻击对手，能够加快前进的步伐，当前层数也会随时显示在战斗画面的右上角处。每击败一个正常的对手，玩家角色的体力都会得到10%的回复。在每前进至20的倍数层时，当前战斗就会强制中断而进入BOSS战，玩家也会回复50%的体力。BOSS是经过各种强化的角色，一般四围数值都极高。将其击倒后，即可出现战利品界面，玩家可以选择四围数值的奖励（四围数值中红色图标代表攻击力、粉色图标代表防御力、蓝色图标代表HG槽初始量、绿色图标代表移动速度）、前进层数的奖励、P$点数的奖励、回复体力的奖励以及技能奖励。要注意BOSS战后的剩余体力槽会回复10%后直接带入下一场正常战斗，因此不要觉得打倒了BOSS就可以松一口气。在BOSS战后获得的奖励中，四围数值奖励会永远加算在当前角色身上（觉得过高也可以在商店中调整），技能获得一次之后，效果持续至离开深渊模式，不过以后也可在商店中买到。

击倒当前迷宫最底层的BOSS角色后，即视为突破该迷宫。中途任意一场战败即视为GAME OVER，强制离开深渊模式，不过战斗中一路获得的金钱和技能以及四围数值都全部自动保留。推荐战利品选择优先技能，其次是防御力，毕竟要以保命为主。接下来是攻击力和HG槽，提升快速解决战斗的能力。速度是四围中最不重要的一项，放到最后才考虑吧。

建御雷神挑战模式

直接与故事模式中的最终BOSS建御雷神对战。故事模式里玩家角色与其对峙的三场战斗中，两场不需要打倒，一场自身角色为UM角色，且BOSS也不是实力全开，因此还算简单。不过这个挑战模式下的建御雷神可就威猛异常，招式不仅多变，根据玩家选择的角色不同，还有可能发展成非常困难的战斗，致使该模式的相关奖杯“进击のハイランダ-”成为了游戏中最难获得的奖杯。下面给出BOSS的主要攻击方式与回避、防御方法，以及每个角色的单独攻略方式。

BOSS套路

建御雷神的操纵者为帝，因此在战斗中玩家主要注意的目标是帝的行动。她每次指示BOSS出招前，身上都会有不同颜色的光圈闪烁，玩家可以从光圈的颜色结合台词来判断当前的招式。

无光圈：帝的身边出现三个紫色光弹，强制破防技，被直接命中则会被吹飞。建议第一时间用跳盾防去撞掉，否则结合其他的攻击，应对起来会很麻烦。

红色光圈：从天上顺序降下连续镭射炮攻击，全部防御的话会被推至版边。应对手法为算准两发攻击的间隙前跳，有可能成功回避。即使被攻击黏住，也要立刻不断尝试直防，能够缩短被推开的距离，运气不错的话能够在版中停止后退。

青色光圈：追踪镭射炮，锁定玩家当前位置，从天上降下镭射炮攻击。只要稍微横向移动两步就打不到，算是最好应对的招式。

白色光圈：BOSS对最近距离进行吞噬攻击，不可防御。由于玩家大部分时间都处于最近距离攻击BOSS，因此遇到这招时大多数时候只能乖乖认命。好在伤害并不高。

绿色光圈：震地攻击，全屏地面不可防御，对倒地和空中无攻击判定。

黄色光圈：放出大量飞行道具，容易被多次命中，造成大伤害。可以防御，对地面蹲姿没有攻击判定。

橙色光圈：BOSS的直拳攻击，低空判定大，发动速度极快。对2段跳高度没有判定，可以防御。

紫色光圈：冲击波攻击，长时间持续判定，下段技。

DD技1：蓄力镭射炮，蓄力完成后发动缓慢横扫全屏的镭射炮攻击，威力随距离减弱。在其蓄力时对其造成一定的伤害即可打断蓄力，迫使BOSS露出核心弱点。判断来不及打断蓄力时，立刻回避至最远距离并蹲下盾防，可将伤害降至最低。

DD技2：BOSS移动到中央发动全屏镭射炮。地面中央左右侧会随机出现绿色掩体，站在掩体范围内可保证无伤。镭射炮攻击分为两段，第一段为全屏地面不可防御，发动较快，被击中后必定受到第二击大伤害，一定要跳起来回避或躲在掩体后。第二段攻击必须在掩体内才可以回避，其余躲避方式均会受到伤害。

OD状态：放出三个浮游炮台，始终以三角状包围玩家进行攻击。由于炮台不会自动消失，且会对玩家的行动造成极大限制，因此一定要第一时间打掉。正常情况下的处理方式是防御一波攻击后，立刻2段大跳用对上空判定强的招式将顶上的炮台打掉，又或是将前方的炮台打掉。个别角色有其他对应方式。

AH技：玩家体力不多时发动，在玩家脚下出现魔法阵，可以防御。

由此可见，除了紫色光弹强制破防技和DD技1的蓄力镭射炮以外，其他招式全部都可以通常防御，因此盾防一定要在点子上，不要没事就按，否则盾防槽用尽时遇到紫色光弹，那真是欲哭无泪。

对建御雷神的输出方式有三种。第一种是顶着它的攻击对攻，伤害极小；第二种是将它打出缩头的一段硬直后继续攻击，可以打出甩头的二段硬直，二段硬直可以连续反复打出4次，此时对BOSS的攻击伤害会稍有提升；第三种是打断BOSS的蓄力镭射炮，之后BOSS就会露出核心一段时间，攻击核心的伤害极大。理所当然攻击核心的是最为推荐的战术，但根据选用角色的特性不同，打断镭射炮的难度和限定时间内对核心的爆发能力也有所区别，因此还是针对角色要采用不同的战术。

瞬间爆发型：在核心出现的短暂时间内，能够压倒性地进行高输出，打断蓄力炮的能力也比较令人满意的角色。代表角色为RAGNA、MAKOTO等。这类角色的基本战术是保留OD和HG槽，在核心露出的短暂时间内一口气爆发。

持续输出型：没有瞬间高爆发的招式，打断蓄力炮的能力也比较一般的角色。代表角色为NOEL、VALKENHAYN等。这类角色对DD技依赖度不高，亦不用为了对核心输出而特意保留OD，只要能将BOSS打出二段硬直，就可以果断开OD进行抢血。

见缝插针型：因为各种原因非常难以打断蓄力炮，同时也很难应对BOSS各种招式的角色，代表角色为ARAKUNE、BULLET。这类角色比起攻击BOSS，更要以保命为第一目标，谨慎前进，在确定没有大危险后再进行输出。他们与BOSS的战斗必定会成为持久战，要求玩家有极度的耐心。输出方式也是一打出二段硬直就要果断开OD抢血。



角色战术

RAGNA：对头部攻击用JCJD>（jc）JCJD>J214D，对核心攻击用OD状态下632146D。

JIN：对头部攻击用JCJ2C>（jc）JCJ2C>JD>J214C，对核心攻击用OD状态下632146C。

NOEL：对头部攻击用JCJB>（jc）JCJB>J236C，对核心攻击用OD状态下JCJBJC循环。

RACHEL：对头部攻击用JBJC>（jc）JBJC>J236C，对核心攻击用OD状态下632146C（之前的所有J236C电柱正好设置在核心面前）。

TAOKAKA：对头部攻击先用J236BBBBB，打出硬直后立刻换236C（连打），对核心攻击用OD状态下236C（连打）。

TAGER：移动依靠236B（最大蓄力）来完成，可以无视BOSS的所有攻击。对头部攻击用236B（最大蓄力）派生236A，对核心攻击用OD状态下236236B派生236236B。注意TAGER的移动能力很难对应浮游炮骚扰和全屏攻击，前者在必要的时候可以用236236B清理掉，后者基本上只能放弃了，好在血量够多，平时费血的情况也不多见。

LITCHI：对头部攻击用JBJC>（jc）JBJC，对核心攻击用JBJC循环。BOSS的非下段攻击可以用41236D来防御。

ARAKUNE：该角色是本模式最大的难点，需要重点解说。首先平时的移动以2段前跳来完成，同时确认帝的攻击方式，如果是追踪镭射炮（或者其他确认无法伤及自身的招式），就立刻空中出J6C循环赶路。来到BOSS吞噬招式的极限攻击距离后，先看BOSS的行动，确认是镭射炮或者吞噬或者震地后就立刻J6C突入，命中BOSS后再出J236C，这样很可能将BOSS打出硬直。将BOSS打出硬直后落地，重复5C>6C派生6C派生2C来进行输出。BOSS使用蓄力镭射炮时，一定要第一时间出5C>6C派生6C派生2C来将其打断，大概需要两个循环的时间，如果时间比较紧张，建议使用RC来取消掉最后派生2C的硬直，可以加快攻击节奏。露出核心后，立刻开OD，然后不断5C>6C派生6C派生2C循环，有剩余的HG槽的话用RC来加快攻击节奏。BOSS出全屏镭射炮时，移动手段选用空中J6C循环，因为可以自动避开地面的第一击，比起其他角色来要稍微安全一些。由于该角色在攻击输出时频率不够高，且自身破绽极大，建议以自身安全为主，步步为营保存血量，千万不要贪心。必要时刻记得用RC取消招式硬直来回避危险。

BANG：对头部和对核心攻击均用JCJ2C>J623B。注意不要开OD，否则不能进行空防不说，攻击节奏还会变化，不适合没有练过他的玩家。

CARL：首先自身靠近BOSS后，用22D将人偶召唤过来，然后对头部攻击。本体用JB>（jc）JBJC>J214C，同时操作人偶以8D攻击。对核心攻击用OD状态下236236D，本体同时以JBJC>J214C攻击。浮游炮用236236D清理效果极好。

HAKUMEN：对头部攻击用JC or J2C，对核心攻击用OD状态下632146C连发。

TSUBAKI：对头部攻击用JBJCC>J214C or J214D，对核心攻击用OD状态下632146B，本体继续JBJCC>J214C or J214D。浮游炮用632146B清理效果极好。

HAZAMA：由于地面移动能力低下，移动方式主要依靠J9D派生D来完成（JDASH会有一段不能防御的时间，相比之下没有J9D派生D来得安全）。对头部攻击用JCCCCC>J214B，对核心攻击用OD状态下236236B。

MAKOTO：对头部攻击用JB>JD（LV3），对核心攻击用OD状态下632146D，之后反复5D（LVG）。

VALKENHAYN：对头部和核心攻击均用JBJC>J214B，一旦打出硬直即可开OD抢血。远距离移动时可以利用D狼化后的6D，速度极快，基本上可以100%阻止蓄力镭射炮。

PLATINUM：对头部和核心攻击都用236B，HG槽用来RC取消攻击核心时236B的硬直以提高输出频率。由于PLATINUM即使2段大跳也够不到最高点的浮游炮台，因此在看到浮游炮出现后，应该先防住一波炮击，然后236B打掉正面的炮台，如此重复。

RELIUS：对头部攻击用JB>（jc）JBJC>J236C，对核心攻击用OD状态下236236D，本体继续JBJC>J236C。

AMANE：对头部攻击用JC>J6C，阻止镭射炮时用J6D（长按），对核心攻击用OD状态下236DA派生设置，然后5D循环。

BULLET：由于缺少远距离判定招式和高威力多段打击技，也是深受BOSS折磨的角色。用214D增加等级后移动会稍微好一点，在极限距离确认BOSS出招产生空隙后再突入。攻击头部用JBJC，确认打出硬直后立刻发动OD，继续JBJC抢血。由于移动能力和招式判定距离不理想，她能打断BOSS蓄力镭射炮的机会极其有限，因此平时要多用硬直后的0D攻击抢血，不要把核心攻击当成惟一的输出机会。如果有机会打出核心，就连发OD状态下的236A（长按），HG槽可以用来取消收招动作，进一步提升伤害。另外BULLET因为攻击判定的问题，受浮游炮牵制的时候非常痛苦，笔者个人的对应方式为防住一波炮击后，第一时间垂直2段大跳JC或前冲5C打掉炮台，如此重复3次。

AZRAEL：对头部攻击用JBJC>（jc）JBJCJD，对核心攻击用OD状态下236236D。另外AZRAEL对部分难缠的攻击（例如浮游炮骚扰、连续镭射炮）可以用214B（长按）来对应。

ν=13=：开场22A切换成近战模式（头上有光

环），对头部攻击用236C循环，对核心攻击用OD状态下632146D。

μ=12=：平时在BOSS的吞噬攻击极限范围处，不断以JD（长按）设置浮游炮对头部进行攻击。BOSS进入蓄力镭射炮状态后，立刻近身5C>2C循环。对核心攻击则先设置浮游炮，然后以OD状态下632146D输出。

IZAYOI：对头部攻击用通常模式JAJBJC循环，对核心攻击用OD状态下零织模式下632146D召唤副机，再以236236C输出。

KAGURA：对头部和核心攻击都用2（长按）8C。方向键不好按的话推荐用摇杆。

TERUMI：对头部攻击用JC>（jc）JC>J2D，对核心攻击用OD状态下623B。

KOKONOE：对头部攻击用6C>J2C，对核心攻击用OD状态下236C。

NETWORK

网络相关类。首先要选择“"PSN"に接続”，让游戏连接上网络后，才会出现下级选项。下级选项分为排名战（**ランクマッチ**）、玩家自由战（**プレイヤ–マッチ**）、排名阅览（**ランキング**）、对战玩家履历（**プレイヤ–リスト**）、PlayStation@Store和D–Code编集。



ランクマッチ：能够提升自己网络段位的排名战，下文详细解说。

プレイヤ–マッチ：不影响自己网络段位，能够自由寻找玩家对战。下文详细解说。

ランキング：可以查阅自己各项模式下成绩在网络上的排名。

プレイヤ–リスト：可以查看与自己对战过的对手的详细情报。

PlayStation@Store：进入PSN商店，购买本作相关的DLC。

D–Code编集：可以编辑自己的详细情报，下文详细解说。



排名战

初次进入该模式，会要求玩家预先选定一名使用角色，而玩家的网络段位就与这名角色捆绑。例如选用RAGNA打到初段，如果下次换成从未使用过的JIN，那么段位又会变回入门级。选好角色后进入下级菜单，里面共有5项选项。

检索：按照事先设定好的条件搜寻对战对手。

エントリ–：按照事先设定好的条件报名参战，同时自己可以玩其他大部分的模式。有人搜寻到自己的话，会在右下角弹出小窗提示。

检索条件の指定：可以设定参赛形式（エントリ–形式）、搜索区域（エリア设定）、对手等级（プレイヤ–レベル）和比赛完成率（试合完遂率）。其中参赛形式分为弹窗提示（ポップアップ连络）和快速开始（クイック）；搜索区域分为全部区域（どれでも）和玩家当前服务器（同じエリアのみ）；对手等级分为基本同等级（同じくらいの强さ）、比自己强（自分より强い）和随意（谁でも）；比赛完成率分为随意（谁でも）和高完成率限定（高い人のみ）。

キャラクタ–选择：更换参加排名战的角色。

履历を阅览：查看对战过的对手的情报。

玩家自由战

ル–ム作成：建立自己的房间，可以详细设定各种条件。其中值得一提的是“ル–ムタイプ”的设定，“对战＆观战ル–ム”是传统的两人对战，其他人一起观战的模式；“全员乱战ル–ム”是房间中所有玩家可以两两捉对同时对战的模式；“トレ–ニングル–ム”是邀请对手一起进入练习模式；“リプレイ鉴赏ル–ム”无法对战，由一名玩家播放录像，其他玩家可以一起观看。而且这些设定都可以在房间建立以后更改，非常方便。

ル–ム检索：设定条件搜寻房间。

履历を阅览：查看对战过的对手的情报。

招待メ–ルを确认：确认朋友给自己发的对战邀请，可以直接进入朋友建立的房间。

D-Code编集

在这里可以编集自己的详细情报。“アイコン”是其他玩家搜索到你时，又或是进入自由战房间时出现的图标显示；“プレート”是其他玩家看到你的详细情报时显示的面板；“よくプレイする时间带”是填写自己经常在线的时间，方便其他玩家寻找自己对战；“称号”是反映在详细信息中的头衔，大部分需要用P$点数购买，然后自由组合；“一言メッセ-ジ”类似于个性签名。全部设定完毕后，按下“设定内容を反映”就能保存完毕了。



COLLECTION

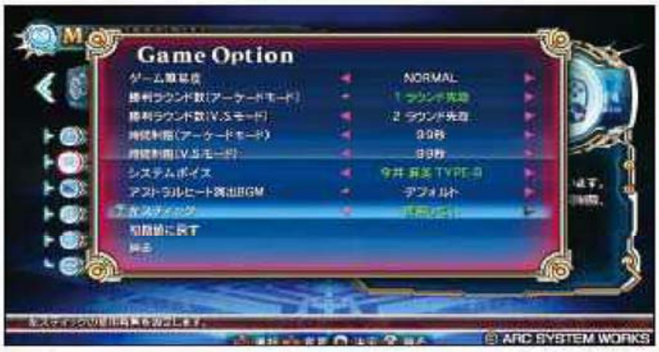
收藏鉴赏类。下分录像鉴赏（リプレイシアタ－）和画廊模式（ギャラリ－モ－ド）。

リプレイシアタ－：线下联机和线上联机中自己打过的对战都会自动保存下来，可以在这里随时回顾。录像保存的筛选可以在OPTIONS分类的“网络设定（ネットワ－ク）”中进行详细设定。由于录像保存数量有上限，随着对战场次增加，以前的录像会慢慢被覆盖掉，因此在“全て”的界面下对特定的录像按R，即可使其右侧出现“★”，将其永久保存至“お气に入り”界面下。

ギャラリ－モ－ド：查看与购买游戏中的CG、影像、同人插画。其中在“ITEM”一栏下可以购买角色的颜色和UM角色使用权（UM角色使用权需要完成无限战神模式才能开放，或者是直接在PSN商店购买）。注意本作中的系统音全部是DLC要素，无法在画廊模式下进行购买。

OPTIONS

游戏设定类。该分类下可以对游戏进行各种设定，就不一一阐述。其中比较重要的是“ゲ－ム”选项下的“左スティック”。前作有不少玩家反映在搓招时会不小心碰到左摇杆引起误操作，现在可以选择更改该项，直接让左摇杆失效了。





角色基础战术

RAGNA



基础战术

RAGNA是本作中拥有最正统性能的角色。在还没有习惯的本作的时候，建议实战中先用最基本的连段来熟悉招式的使用方式。

地面战中首先要习惯5B的使用方式。5B的发生速度快，横向判定长。在5B后连携5C，确认命中后可以接上214A，而5C被防也没什么风险，是非常有效的行动。对空攻击推荐使用6A，这招虽然发生速度不快，但从第4帧开始就早早附加了头属性无敌，而且纵向攻击判定大，与空中技相撞基本不会输。另外这招命中地面的对手可以直接带入空中连段，也是极富魅力的优势。空中战则要视与对手的距离来区别使用招式。近距离选择发生速度快的JA，远距离则选择横向及对下方判定都很大的JC，靠这些招式作为攻势的起点来展开攻击。



■5B不仅横向判定强，对纵向也有一定的判定，很容易命中刚刚起跳的对手。

碰到对手之后就要积极地突破对手的防御。RAGNA的一大优势就在于进攻手段多，不容易让对手猜到自己的意图。在2A后可以连携下段的2B、中段的6B与214B、维持攻势的前冲2A和214D等丰富的攻击选择。另外还有5B或5C之后一度中止连携，然后再次前冲进行压制的这类多变的选择，不让对手习惯自己的连携也是很重要的。

OD性能

- D系通常技、必杀技强化
- 体力吸收量增加
- 63214D强化
- 214214D强化

JIN



基础战术

JIN的优点在于其所有行动的性能（包括体力数值）都很高，几乎不存在无法对应的情况。首先要活用他的高机动性，利用5C和JC的判定前端刚好能够够到对手的距离进行牵制。当这些招式碰到对手后，就可以利用有利时间一口气接近对手，然后配合有吸附效果的5B和2B，可以缩短距离的同时还防御加帧的6B，以及各种跳跃取消，在对手周围纠缠，耐心等待破防的瞬间。对手如果想要逃避近距离战，就不断重复以上步骤。其实这是FTG中最为基本的战术行动，活用自身的距离优势，在中距离制造出有利状况后，突进至近距离然后破坏对手的防御，同时也是JIN最为擅长的战术。



■JIN的冻结能力能让对手长时间处于受创状态，与OD的相性极好。

近距离战中用高速中段6A，配合投技的压力对抢招的对手实施反击是最为简单的战术，但6A如果不配合RC的话威力很低，对手大都会采用巩固下防且警戒投技的应对行动。不过即便回报不高，还是应该耐心地使用6A。虽然6A如果被防的话会遭到轻攻击开始的确反，但是轻攻击展开的连段大都伤害不高，更重要的应该是让对手意识到这个“高速中段技”，从而给其在防御上造成压力。

OD性能

- 绝大部分刀刃攻击附加冻结效果
- 一次连段中冻结次数上限增加
- D系通常技、必杀技强化
- 632146C强化
- 236236D强化

NOEL



OD性能

D系通常技、必杀技强化
D连携攻击后的动作硬直消除
632146D强化
J236236D强化

基础战术

NOEL的特点是机动性高，因此如何减少自身的损伤靠近对手是她的课题。战斗中要仔细观察对手的行动，抓住空隙突进近距离。

从地面展开进攻时推荐多用前冲2B，判定距离不错，挥空时的破绽也小，同时也是下段技，用来攻破对手的防御非常有效。2B之后可以连锁6A，一旦命中即可高跳取消出HJC，带入空中连段。6A被防的情况下，可以连锁出5B，之后以连锁下段技2C、中段技6B或是跳跃取消空中技来重新进攻。



□连段带入高跳JC的部分，用3→9的方式输入高跳，可以有效避免J236C的误操作。

从空中突入的情况下，JC比较强力。因为是多段判定，瞄准对手的头部攻击，判定也能持续到自身落地为止。不过要注意NOEL的空中普通技距离都不行，背击能力也很弱，因此在空中发起进攻时一定要注意调整双方的相对距离。空对空时，连点JA是有效的行动，一旦命中对手，即可取消JC＞J236C派生2C的连段来造成对手倒地。

成功将对手拖入近身战后，近距离就要多用NOEL的5A了。虽然5A距离短，但是挥空时破绽小，被防后进行的下一波攻势转换节奏也很快，非常适合维持攻势。5A确认命中后，可以带入5B＞5C＞236C的基本连段。破防手段可以选择中段的6B和投技。6B之后连锁5D即可进入NOEL的D系统“零铳连锁”中。不过要注意6B连锁5D并不是连续防御，6B被防后有可能被对手的无敌技打掉5D。投技命中后总之先连一个214A没有坏处，之后再进行后续的连段。

RACHEL



OD性能

地面风槽回复速度上升
位于空中也能回复风槽
632146C强化
632146B强化

基础战术

多种多样的飞行道具是RACHEL立回的关键。为了能够安全进入公主大人的攻势，214B（以下简称南瓜）的生成是首要任务。南瓜的攻击发生快距离长，既可用作防御，也可成为攻击的起点，是非常方便的招式。但是南瓜在生成时会产生硬直，生成前要仔细留意对手的动向。

南瓜生成之后，公主大人跟着南瓜的攻击一起接近对手是相当强力的接近手段。但南瓜若是命中空中的对手，那也并不会给公主大人带来多少优势。因此在进攻之前最好先在地面利用各种236攻击（以下简称大炮）牵制住对手，特别是那种想要回避南瓜而起跳的对手，用B大炮或C大炮就能将其拉回地面，造成对地面对手施压的理想局面。从空中展开攻势的话，最好是从对手的头顶压下来，这样也能节约风槽。

在防御方面，对空要多多利用6A，特别是预读到对手跳切入的行动后，总之先放一个是非常有效的。被逼迫到版边的情况下，高跳→前方2段跳→9D的逃离方法非常有效，不仅移动距离长，在空中还能以B大炮和C大炮牵制对手，从而安全回到版中。

合理运用南瓜+大炮+风的组合，一边倒地压制对手，对于RACHEL来说是最理想的立回方式。为此不论攻、守，风槽都是RACHEL的生命线。当立回中风槽的残量不多时，就要活用214A（以下简称青蛙），让青蛙与RACHEL本体重合起来行动，然后巩固自身的防御。对手一旦靠近，青蛙就会进行放电攻击，因此对于对手来说也难以采取攻势。如此一来，RACHEL就能更多地待在地面，有利于风槽的回复。待风槽回复得差不多以后，就可以再次生成南瓜，转守为攻了。时刻留意风槽的残量，才是通向胜利的要诀。

TAOKAKA



OD性能

- 出现分身，分身的攻击全部为上段并可以空防
- 连锁取消路线大幅增加
- 跳跃取消技大幅增加
- 214214C强化
- J236236D强化
- 236236D伤害保证减少
- 236C连打的第3击之后的奇数次攻击取消中段判定
- J236B性能变化
- CT取消破防性能

基础战术

TAOKAKA的特点在于高机动力与高自由度的D攻击，所以想要用好她，必须先理解她的D攻击系统。D攻击是移动一段距离的高速突进攻击，但是D攻击的次数受限于跳跃次数，在一次连携中最多只能发动3次。另外D攻击在动作中还能随时进行派生，A派生是急停，B派生是穿透，C派生是垂直跳。其中A、B派生落地时会产生一定的硬直，需要大家注意。5D与JD主要用于对中・远距离的对手发起攻击；2D主要用于先置对空，以及在连携中跳到空中；4D主要用在连段中，但用来固定对手也能有一定作为；J2D则主要用于空对地发动奇袭。



■爪子的前端部分也存在攻击判定。横向长度大约认识为身体的两倍即可。

另外，在D攻击命中对手的瞬间发动派生的“命中派生”也是非常重要的技巧。这是在D攻击触碰对手造成的命中停顿瞬间输入派生指令的技巧，能够活跃于各种场面。虽然要求玩家对派生后前后移动以及高度的把握有着高要求，但熟悉之后就能以D攻击为起始展开攻势压制对手。在对手意识到D攻击准备截击时，也可以特意提前进行A派生急停，让对手的截击挥空，又或是以空中版的D攻击在移动中急停后，再以普通技去压制对手。总之行动的选择会变得多变且自由。

TAGER



OD性能

- D系通常技强化
- 电力槽增加量上升
- 附加磁力后，对手常时处于被吸引状态
- 236236B极其派生236236B强化
- 720C强化

基础战术

TAGER的火力输出与体力值都是一等一的，但行动非常迟缓。针对这一弱点的对手，大都会运用打带跑的战术，一边远离TAGER一边以飞行道具等远距离攻击来削减TAGER的体力。而TAGER的D系统“磁力”就是为了弥补这一弱点而设计的。只要对对手附加了磁力，就能以特定的攻击将对手吸引到身边，因此即便是面对高机动力的对手，只要触碰到一次，就能制造出攻击的机会。具体来说，用JD、2D和5D等D系招式的先端去触碰对手附加磁力，然后以6A和各种D攻击压制地面的对手，对于选择起跳换位的对手，就用623C和J360C去捕捉。



■22D的强制抓起，可以无视受身时的各种对策并给对手附加磁力。

而且TAGER的电力槽会随着时间经过或214D指令获得填充，满槽后即可使用强力的飞行道具41236D或623D（以下统一简称磁力球）。磁力球不仅弹速极快，还能向斜上方发射，无论是用作连段构成还是牵制技都极为优秀，甚至在完全无法靠近对手的时候，还能作为远程附加磁力的手段使用，可以说是TAGER立回的关键。当然对于对手来说，磁力球也是需要重点警戒的招式，因此要最大程度避免滥用，特别是在立回中使用时，一定要先好好把握对手的行动方式。由于连段的火力和进攻的压力都与磁力是否附加有着极大的关系，因此对于捕捉到一次的对手，尽量以一边强制拉起一边附加磁力的22D，亦或是各种D攻击来收尾，让攻势能够一直持续下去。

LITCHI



OD性能

- D攻击变化
- 连锁取消路线大幅增加
- 632146C强化
- CT取消破防性能

基础战术

LITCHI按照持棒与徒手，分为两种战斗方式。持棒状态下拥有大量判定强力的招式，因此基本立回阶段应该以持棒状态进行。而徒手状态则是一边弹射棍棒一边进攻，让对手防御棍棒，本体同时施以中下二择来破防。

持棒状态下应以5B为主轴，辅以JB和JC进行牵制。地对空选择5A和4B，5A虽然没有无敌，但对上方判定比较强，而4B带有头属性无敌，命中后可以追加41236D派生A。徒手状态下的牵制技基本上与持棒状态相同，但攻击判定均变小，因此不能完全像持棒状态那般吃判定，主要还是要靠弹射棍棒逼近对手，然后以5B连锁中段的6A，或是下段的2B和3C来形成二择。

持棒状态41236D是非常强力的必杀技。A版不仅仅可以牵制空中的对手，也可以直接作为对空技来使用，B版和C版则是作为地面的牵制技使用。其中A版和C版即使被防也不会遭到确反，可以无视距离放心使用，而B版在最近距离被防御的话则比较危险，要注意控制一下。而抢招插动的代表技则是持棒状态623D和632146C，不过两招被防都有确反，注意不要滥用。其中623D无法用RC进行取消，这一点需要小心。



■与棍棒弹射一起接近对手，即可相对安全地展开二择。

徒手状态时，应该灵活运用棍棒弹射和徒手状态下41236D来接近对手。棍棒弹射分为横向和纵向两种，纵向主要对跳在空中的对手有效，本体同时以跳跃冲刺JC压过去的话，对手也很难进行有效的对空。横向则是牵制地面的对手。徒手状态下41236D也同样分为横向和纵向，使用方法也和普通的弹射差不多，虽然发生速度慢一些，不过拘束时间长，而且还有发生保证（即使自身遭到攻击，攻击判定也不会消失），用于起攻压制非常优秀。

ARAKUNE



OD性能

- 烙印槽增加技的增加量上升
- 烙印状态中烙印槽不会减为0
- 236236C强化
- J214214D强化

基础战术

ARAKUNE的地面DASH是一定距离的瞬移，但是由于瞬移后存在无法行动的硬直时间，因此不适合在地面进行距离调整的立回。相反它在空中的动作极其多变，2段跳之后还可以进行跳跃冲刺/疾退，所以平时应该多待在空中，寻找进攻的机会。

ARAKUNE的跳跃冲刺/疾退虽然速度缓慢，但拥有立刻转入其他行动的特性，而且在跳跃冲刺/疾退中拉住4方向出招的话，该招式会附带上当前方向的惯性下落。进攻的时候利用这个特性，将攻击判定持续时间长的JB利用起来，就能达到JB强行下压的效果，以优势进入近身战。不过ARAKUNE的攻击大都由空中发起，而JB又过于强势，对手也会理所当然地使用头属性无敌的招式来迎击。对于熟练应对的对手，ARAKUNE应该多在空中拉盾防看情况，待有把握完全先读对手的地对空迎击时，可以在其攻击范围外用JD来进行反制。



■对手在远处准备对空迎击时，可以先置J236D来限制其行动。

ARAKUNE的D系攻击能够累积烙印槽，蓄满之后即可进入限时的烙印状态。在烙印状态中，ARAKUNE的攻击会附加虫的追击，能够单方面地持续压制敌人并造成大伤害，这就是ARAKUNE的胜利模式。从连段中进入烙印状态后，在对手起身时用6C/6D→6A发动的虫攻击重合上去，就能拘束对手以便安全发动起攻。而在烙印状态即将结束的时候，不妨故意切断连段，让发生速度较慢的C虫或D虫咬住对手，就能够以大优势展开下一波攻势，以便再次快速进入烙印状态。

BANG



OD性能

- 移动方式变化
- OD状态下不可通常防御
- 连段乘算恶化
- D攻击强化
- 623B和J623B强化
- 攻击力1.2倍
- 2363214C强化
- 236236D强化
- 风林火山标记影响OD性能（“风”：空中钉DASH可发动三次。“林”：地面钉DASH可穿过对手。“火”：连段乘算恢复为正常值。“山”：GP同时对中段和下段生效）

基础战术

BANG的特征是能够进行两次跳跃冲刺，以及能够设置“钉”来改变自身移动的轨迹，因此应该活用这种空间支配能力，从空中靠近对手。为此在空中值得推荐的招式列举一下就有对横向判定长、对下方也有判定的JB；反向对背后进行攻击的J4B；对下方判定大的J2C；快速出手的飞行道具J236A以及向3方向扩散压制用的J236D。JB用来打极限距离，故意跳过对手的头部后可以用J4B压制。预先出J2C则可以限制对手的起跳行动。如果对手用对空技来迎击，就可以用大判定的J236D和附带惯性的J236A来反制。

当对手的注意力被集中到空中之后，BANG还可以从地面发起进攻。他的地面冲刺不仅速度快，还可以直接带入发生快、判定距离优秀的5A和5B。地面战时要注意观察与对手的距离，看到能够冲入的距离就要果断突进，不要让对手习惯你的攻击手段。



■236236A命中后，前冲2A可以抓不受身，前冲2B可以抓后滚受身。

被压制的时候，对于没有足够HG的情况下，就要依靠附带GP（防御性能）的各种D系招式来脱困。对空时尽量选择被通常防御也没有确反的5D和被防后能够跳取消的2D，而在版边时不妨试试GP1帧发生的6D，虽然有一定风险，但成功之后也能反过来把对手困在版边。

CARL



OD性能

- 人偶高速化
- D系通常技、必杀技强化
- 人偶槽回复速度上升
- 236236D强化
- 可以使用632146D

基础战术

※CARL的人偶系操作是“按下D键后松开”，以下为图记述方便，全部直接写为“nD”，意即“按下D键后输入n方向再松开”。

CARL的特征是玩家要同时操作本体与人偶两个单位。与灵活的本体不同，人偶的动作非常缓慢，但是光靠本体的攻击不仅无法压制、拘束对手，就连连段火力也上不去，因此他的作战方式是配合行动缓慢的人偶一起进行攻击。两者的位置关系基本上是让人偶像盾牌一样在CARL的前方行动，攻击的时候则两者相互弥补各自的破绽，本体以5C进行牵制，人偶则在攻击的间隙行动，面对地面的对手使用6D，迎击空中则使用8D或623D。按住3D不放的操作，可以在不移动本体的前提下让人偶向前移动，对于前来攻击人偶的对手，就以4D进行反制。

CARL的J2C是从空中垂直降落对下方的攻击，在触碰到对手后会自动向前跳跃。不过这招如果打中对手的低身位，之后立刻以J214C取消，CARL就能直接降落在地面。利用低空冲刺在对手头顶上使用这招，位置把握得好的话就能直接形成表里择，对手很难判断防御的方向。确认命中之后用J214C取消，落地可以直接以5B带入连段。如果CARL落下的位置正好与人偶将对手包夹在中间，那么就可以使用与人偶交互攻击形成的连段。由于CARL的地面跳跃取消技不多，建议还是让人偶的攻击触碰到对手后本体再行动，掐准对手防御硬直消失的瞬间进行表里择，人偶的攻击推荐使用拘束时间长的46D。如果是不得不以单体进攻的情况，那么先让对手防御自己的跳攻击后比较容易成功使出。另外还有对手起身瞬间、近距离5C或6A让对手防御之后都可以使用。J2C是CARL非常优秀的破防手段，一定要熟练到任何时候都能成功放出。

HAKU-MEN



OD性能

- 勾玉槽上升速度增加
- D当身成功时反击强化
- 236236D强化
- 632146C强化
- 214214B强化

基础战术

白面与其他角色的最大不同点是没有HG槽，取而代之的是勾玉槽。勾玉槽会随着时间经过自动累积，除此之外各种D系当身成功和封魔阵（用刀身攻击命中弹属性攻击时出现的阵法，位于阵中时不受任何弹属性攻击伤害）发生时，都会额外增加一个勾玉，因此他的能量槽累积效率是十分优秀的。作为代价，他的每一个必杀技都会消耗一定量的勾玉，不过其性能也完全对得起消耗量。白面开场后不用急着进攻，可以等待勾玉槽蓄积得差不多后，再一口气展开攻势。低空冲刺和跳切入之后的J214A可以破掉对手的头属性无敌对空技，CH时还可以继续带入连段。当然也可以在地面前冲之后使用，增加进攻的变化性。面对拥有强力飞行道具，不好接近的对手时，不妨先隐忍蓄积勾玉，然后再以头体属性无敌的623A靠近，或者用632146C直接连飞行道具一起劈碎。



□由于J214A带有体属性攻击，因此仅仅对头属性无敌的迎击技会被反过来打破。

攻击时让对手防御JC和J2C的先端部分，之后就可以利用投技或中下择展开进攻。即使被逼入版边，只要当身成功，就可以用632146C打出大伤害。另外白面还拥有上中下段全部对应的当身超杀236236D，以及对手以投技对策当身时，用以反制并能带入连段的低空J214B，可谓攻防均无死角。无论中段、下段，还是投技、当身，根据勾玉的蓄积情况都有可能打出大伤害，因此应当积极地使用封魔阵和直防来快速增加勾玉槽，使火力快速达到最大化。

TSUBAKI



OD性能

- D槽自动增加
- D蓄槽硬直减少
- 236236D强化
- 214214D强化

基础战术

TSUBAKI非常擅长用破绽小的招式在近距离打破对手的防御，但如果要追求高伤害，确保D槽有一定存量后再发起进攻也是一大关键。对于远距离缺乏攻击手段的对手，不妨先在远距离地面或空中按住D键，存好1～2格D槽后再转入进攻。而若是面对HAZAMA这种拥有强力远距离攻击手段的角色，又或是VALKENHAYN这种能够高速移动的角色，在远距离蓄D槽也会变成高风险的行为，还是换成在连段结束之后的空余时间里蓄。在进攻连锁中混入指令投63214C也是不错的选择，虽然威力不高，但一旦命中即可直接增加两格D槽。

展开进攻的时候，通常选择前冲5B、前冲2A，以及对下方判定强的JC。如果对手往空中逃走，可以用JA或2C来做对空迎击。JC因为可以做2段派生，因此即使是打点较高，也能通过派生以优势进入地面战。2A之后可以继续点2A防插动抢招，也可以前冲5C和投技追求高伤害起手。5B让对手近距离防御之后，连锁6A和6B的中下择也是有效的破防方式，命中之后都能带入连段，回报极大。



□地面通常技连锁被防御的情况下，可以先让对手防御421A，再做下一步打算。

如果对手先置大判定的招式来阻止TSUBAKI的突进，那么可以选择先出421D，然后以236D将其击破的方式来反制。在防御加帧的基础上，接触光球后的撞击还无视飞行道具，无论地面还是空中命中都能轻易带入连段，极具魅力。另外在地面战中，214D的高回报和瞬间的体属性无敌，也值得偶尔用来摸奖。

HAZAMA



OD性能

- D通常攻击伤害统一为远距离版伤害（500）
- 近距离锁链也会产生强化版的命中停顿时间
- 出现吸收体力的环状领域
- 214D派生632146D强化

基础战术

与对手拉开距离时，基本战术是使用锁链进行牵制。地面上多用5D派生A，偶尔也混入6D来对空。而在空中时，JD的牵制能力极强。大跳之后从高空中狙击地面对手时，J6D是最直接的选择。这些D系攻击确认命中对手之后，通过D派生从空中急速接近对手，然后连携JB和J2C连续命中后进入地面连段部分，就是HAZAMA的基本进攻模式。如果锁链被防御，又或是挥空之时也急着D派生过去，很容易被对手对空迎击，因此在锁链放出去瞬间就要判断是否能命中对手，无法命中的话，就要立刻以A派生消除破绽。

即使处于近身战，HAZAMA也拥有大量高性能的招式，所以对于以远距离战为主的对手，应该多用D派生强行靠近。之后以2A→5B等通常技连锁，直接取消214D派生A/C的二择，虽然单纯却也非常强力。2A→投技/236C指令投的破防方式也是值得推荐的。而5B即使被防也是HAZAMA有利，因此利用5B→前冲2A的连携来维持进攻也是很有效的。当HG槽在50%以上时，将236236B带入连段中就可以打出大伤害了。



■攻击距离长的3C也可以带入236236B，从而一口气夺走对手大量体力。

MAKOTO



OD性能

- D系通常技、必杀技强化
- D攻击蓄力时间取消
- 632146D强化
- 236236D强化

基础战术

MAKOTO是贴身战特化的超近距离角色，为此如何靠近对手就是她的课题。从地面上突进的时候，首先确认对手主力技的判定距离，在极限的位置以冲刺→盾防急停的方式，防御住对手的截击技，或者诱使其挥空，确认己方获得优势后，再以发生速度快的2A、攻击判定长的5B先端，带上冲刺的惯性去触碰对手。5B碰到对手时顺便确认一下状况，如果确认命中的话，立刻连接至6C带入连段是最为理想的。当对手意识集中到应对地面发起的攻势之后，对下方判定强的JC跳切入也非常有效。由于JC可以追加派生C，因此可以在跳跃顶点位置时先出JC制空，然后以派生C来对地。对于准备好对空技迎击的对手，在空中2段跳→盾防或是J2C错开攻击时间都是可以采取的对应手段。

其余还有被防3帧有利、6～27帧对头、体属性无敌的3C；被防后+0帧的214A派生D（LV3）；被防加帧的214B派生D（LV3）都可以作为中距离的接近手段使用。顺利突入接近战距离后，先以被防仅1帧不利的2A×n和2B来拘束对手的行动，再以前冲2A或5C派生C来打对手的插动抢招。对于死防的对手则配合下段的2B，混入6B来择中段。在各种C系招式后连携214A派生C打乱动、择中下，又或是214A派生A急停维持攻势，也是重要的攻击手段之一。注意214A派生C确认CH命中后，可以直接接上2A，不过为了不错出成派生A，需要多多练习。

在陷入守势时，要时刻准备以发生快的2A和无敌技623C来插动中断对手的攻势，但要牢记623C无法命中低姿势，因此不可过信。对于针对这一点，非常明显地准备以低姿势招式来压制的对手，就以236236D（LV2）来反击吧。对于对手的上中段连携，当身技46派生D也是一种对应手段，只要熟悉对手的连锁路线，所背负的风险也不算很大。记住46当身准备动作的硬直可以靠冲刺→盾防来取消。



VALKENHAYN

OD性能

- 狼槽减少速度大幅降低
- 狼槽回复速度上升
- 狼化中必杀技强化
- 人型状态必杀技后对应D键狼化的招式增加，动作加速
- 632146D强化
- J236236C强化

基础战术

从远距离接近对手时，基本上是先狼化，狼化中跳跃冲刺、JD、J3D和J7D都是不错的移动手段。狼化时在跳跃冲刺中按D变回人型（人型状态直接出的方法是JD→J66→JD），则会保持狼化时跳跃冲刺的惯性，是非常强力的快速切入手段。狼化J7D主要用来避开对手的对空技，回避之后按D变回人型，可以立刻以空中JC压制，或是JB打逆向。狼化时先以J236A压制对手的高空，然后再派生J7D或J3D是非常强力的进攻手段，J236A的判定即使对上对手的空对空也不怕，而且即便穿过对手，之后的连携中也会自动转向。利用以上这些移动方法，配合人型时对下方判定强的JC和打逆向判定强的JB，还有狼化中发生速度快且可连打的JA×2来取得先手。中距离以狼化236A直接接近对手是单纯却有效的方式，狼化236A判定强且拥有突进能力，基本上都能压过对手的牵制技。即使被防御，也可以靠连锁7D等移动方式来消除破绽。

成功接近对手以后，基本上是以人型的2A来发起进攻。2A连锁2B→5C之后，视情况取消236A/236B，命中后即可直接5D狼化进行压制。其余还有5B和2C这类可以跳跃取消的招式，让对手防御之后输入（jc）JD→3D→JB，就可以从人型瞬间狼化，并以狼化JB展开中段奇袭，之后立刻就可以带入狼化JC和狼化5C的中下二择。

人型时的各种必杀技都能够取消狼化，不过建议在不确定命中的情况下，还是先以7D指令来取消比较稳妥。7D取消狼化后连打JA能够胜过对手的5A连打，预读到对空技或无敌技的情况下，还可以以J4C消除惯性直接下落以进行回避。以狼化JA接近对手的情况下，连携发生速度快的狼化5A、下段的狼化5C、中段的狼化JC和狼化236C指令投是基本的攻击方式。如果对手以DD来抢招，也不要着急，只要不是突进持续型的DD，都可以靠暗转中输入44或4D的无敌时间来回避，并施以反击。

PLATINUM



OD性能

- D攻击不减少道具使用次数
- 214D不会使飞行道具系道具使用次数减少
- 632146C强化

基础战术

PLATINUM是以5A为主轴，拥有强力的近距离连携的角色。而在远距离时可以通过装备道具和214D发射道具来不断选择自身想要的道具，因此就算不主动进攻也能给对手带来压力。立回中主要以JC和2B来牵制对手，如果对手保持在这个距离以外，则可以尝试以214A/B/C为盾牌推进接近对手，或是调整远程道具进行骚扰。想要主动接近对手时，可以依靠快速的冲刺与跳跃攻击，而使用跳跃攻击切入时，混入J236C→JB的连携，可以错开对手的对空技迎击，还有打乱节奏的效果。HG有50%之后，236B也可以用作奇袭。这招不仅容易事故命中空中的对手，在版边附近的话即使不RC也能带入连段，回报极大。不过由于被防后必定被CH确反，因此要以RC来消除破绽。



□当身技的指令输入完成后，即使没有成功使出，蓄力也会消失。一定要看准时机。

防御方面，对空主要使用头属性无敌的6A，追求大伤害的话则换成2C，如果道具中还有无敌属性的球棒就更加万无一失了。另外新作中追加的必杀技2（蓄力）8C是指令完成后1帧发生的强力当身技，虽然如果对小破绽的招式使用，其反击有可能被防住，不过由于可以RC取消，因此命中后也有一定的回报，熟练运用后将成为强力的武器。输入的指令稍稍有些麻烦，因此如果要在直防后对连锁使用，应该以1→2→1→2这样能够同时维持蹲姿和防御的方式来蓄力。在蹲防的情况下，用这招对策可能出现的中段技是不错的选择。

RELIUS



OD性能

- 人偶槽不会减为0
- 人偶槽回复速度上升
- D系通常技、必杀技强化
- 236236D强化
- 632146D强化

基础战术

RELIUS与CARL同样是同时操作两个单位的类型，但操作难度方面不及CARL那般复杂。开场之时RELIUS处于没有召唤人偶的状态，首先应该找机会用D键将其召唤出来。虽然人偶使用的必杀技都很强力，但如果在没有召唤的时候直接使用，则会消耗大量的人偶槽，不是关键时刻最好避免这种状况。召唤出人偶之后，根据现场的状况分别使用中距离接触用的214A，远距离突进的214C以及奇袭用的214B。如果对手直接攻击人偶出招后的硬直，就以22A/B/C来狙击。如果对手非常熟悉如何应对这些人偶的必杀技，那么本体也应该在人偶攻击的同时上前展开攻势。本体的5B与人偶的6D交互攻击就能达到非常强力的压制效果，而236A是对投技以外无敌的回避技，本体施展236A回避的同时以6D控制人偶攻击是非常可怕的反制招式，能够阻止对手大部分的攻势。如果对手发起猛攻，企图不让RELIUS召唤人偶，那么RELIUS不妨利用5B在地面进行牵制，对空则以2C来迎击。另外没有召唤人偶的时候，或是人偶槽耗尽的时候，不采取守势而主动进攻，也很有可能打对手一个出其不意。RELIUS的跳跃攻击性能都很优秀，JA发生速度快、持续时间长，JB对身后也有判定，适合用来打逆向。这两招在跳跃冲刺中先置的话，对手也会很难应对。



■即使是大破绽的招式，因为有人偶攻击在后，对手也不敢轻举妄动。

AMANE



OD性能

- 螺旋槽调整至LV3初始
- 螺旋槽不满LV3时D系攻击对应螺旋槽上升量提升
- 螺旋槽超过LV3时D系攻击对应螺旋槽上升量减少
- 632146D强化
- 632146C强化

基础战术

AMANE拥有236A/B和214A/B的特殊移动技，因此在空中的行动有着丰富的变化。为此建议以大判定的JB为主轴进行立回。如果想要同时对应空对空方面，不妨快速出JB对空，然后以JB→JA的连锁来对应地面。命中空中的对手后，直接2段跳取消即可带入连段。跳切入的低空JB如果命中空中的对手，就是带入连段的好机会（JB＞5A（可视情况取消）＞5B＞5C＞6C＞带入连段）。JC和J6C虽然距离上很有优势，但相对被躲过后破绽也很大，因此要以这两招作为牵制技的话，尽量在低空使用。

地面战的牵制主力技是5B，由于判定时间长，作为先置技也非常有效果。如果对手保持在5B刚好打不到的距离随时准备突入，那么先置5D是个恰当的选择。另外5C和2C虽然命中后有优势，但被躲过同样破绽很大，因此建议在5B充分发挥作用，对手主动后撤保持距离时再使用。5C可以防住对手起跳+对空牵制，2C则是地面远距离牵制。

牵制技发挥功效之后，就要找机会转入进攻了。5B、2C和5D（命中）触碰到对手之后可以取消236A/B跳切入，然后以JB继续拘束对手，JB命中对手后就带入2A＞5B＞3C＞236C派生的连段。如果对手侧重进行防御，可以在跳切入之后跳跃冲刺来打乱对手的节奏，甚至是不出招直接落地投技。如果预读到对手以对空技或无敌技迎击，可以取消214A/B逃走。对空方面主要依靠6A，高度合适的话还可以带入6A＞5B（第1/2击）＞5C＞6C（第1击）＞236D派生D＞2B＞5B＞5C＞6C（第1/2击）＞6A＞JB＞（jc）JB＞J236C的连段。

当螺旋槽升到LV2或3时，就可以用5D削减对手的体力了，这也是AMANE的最大伤害来源。按住D键可以延长攻击时间，更多地削减对手体力，虽然被防后有些许不利，但不会遭到确反。不过对手如果在5D的极限距离使用盾防御的话，5D的后半段攻击会落空，自然破绽也会增大，因此应该视对手的防御方式来调整按键时间与距离。如果情况需要强行抢血的话，5D→RC→5D是非常强力的手段。另外如果对手处于残血，那么5D命中后可以直接取消632146C来抢血，不过只追加300的伤害就是了。



BULLET

OD性能

- HU状态提升LV1
- HU状态不会回落
- 2363214C强化
- 720A派生720D派生1080D的最后派生强化

基础战术

虽说拥有236A这样的飞行道具，但因为出手速度、射程等原因，BULLET的远距离战性能比起擅长远距离战的角色来说仍然差了很大一截，因此利用跳跃和跳跃冲刺积极靠近对手才是她正确的战术。BULLET的一大特点是地面冲刺启动的瞬间可以用跳跃取消，如此使出的跳跃会带有冲刺的惯性，取消前跳的话能比普通的前跳拥有更长的前进距离，同时滞空时间也远远短于高跳，这是用来靠近对手的极佳手段。配合高跳与2段跳，让对手防御自己的JB和JC，取得帧数优势后即可带入地面战来打破对手的防御。BULLET在HU（Heat Up）状态下的5D和JD被防御后均是BULLET有利，5C被防御后也是近乎五五开的局面，活用这些招式可以维持自己的攻势。

但如果只是单纯地以JB和JC跳切入，也很容易被对手对空迎击。为了改变自身在空中的节奏，就要活用能够在空中待机的JD（蓄力）。以高跳或2段跳来到对手头顶后，输入JD（蓄力）→4取消→JB就可以错开对手的对空迎击时机。如果对手用上升型的招式来迎击JD（蓄力），那么直接出JC就可以赏他一个CH了。



HU状态提升后，冲刺的速度会提升，接近对手的机会也会大幅增加。

防御方面，面对跳切入的对手，可以用6B或623C来对空；地面则以5B、2B来牵制，命中后即可带入连段。另外236A的牵制也非常重要，在中距离发动之后以前冲靠近并观察对手的对应方式，如果对手起跳就准备对空，如果对手不起跳就直接维持地面攻势。面对远距离以飞行道具牵制的对手，以236A为盾抵消对手的飞行道具，自身趁机发动214D提升HU状态也是可取的战术。



AZRAEL

OD性能

- 弱点不会消失
- 防御也会被强制附加弱点
- D攻击可取消DD技
- 236236D强化
- 214214D强化

基础战术

AZRAEL除了吸收飞行道具后的236B外，没有远距离的攻击手段，因此要接近对手才能展开攻势。首先应该想办法接近至5C能够触碰到对手的距离，在5C接触到对手后，取消236A（防御1帧有利）或连锁6C（防御2帧有利），就能一口气带入近身战。由于5C的可取消时间极长，只要不断错开236A的取消时机，即使重复使用，也不容易被对手的直防所对策。5C→236A确认命中后，如果HG超过50%，建议以RC取消236A，然后从3C或低空冲刺带入连段。

从空中进攻的情况下，低空冲刺的JB非常强力，打逆向能力极佳，因此也不用担心越过对手。J2C发动时会在空中停顿一下后急速降下，很轻松就能错开对手的对空技迎击时机。从空中进入地面近身战后，攻势的主轴即变为发生速度快的5A。因为AZRAEL拥有能够穿越对手的特殊地面冲刺，因此仅仅是单纯的绕背后5A和投技的打投择，就足以令对手手忙脚乱了。



双弱点附加的情况下，5C→236236D的攻击除了使用Burst和CA外是不可逃脱的。

而AZRAEL真正的强悍之处，还是在于近身战中以D攻击附加弱点后的大伤害连段。其中值得一提的是5D，不仅是难以目视的快速中段，而且还能给对手附加上方弱点。在附加上方弱点的情况下，再次被5D命中就会被带入连段，对手不得不有意识地优先站防，因此相对地2A等下段技始动的连段就会变得更加容易命中。在连段的最后附加下方弱点的话，对手再次起身时必然会感受到极大的压力。

ν=13=



OD性能

●双模式共通

236236D强化

632146D强化

D系通常技多段化且附带防御磨血性能

●远程模式

D系通常技弹属性攻击等级上升

投技以外攻击力提升1.2倍

可使用近战模式的236A/B/C

可使用近战模式的632146D

●近战模式

可使用远程模式的D系攻击（与6C）后的44/66派生移动

可使用远程模式的236236D

可使用远程模式的236D、214D和J214D后的派生C

基础战术

※ν=13=的指令中派生技极多，以下为图记述方便，全部省略“派生”字样。例如5D派生D直接描述为5DD。

本作中的ν=13=拥有远程模式和近战模式两种战斗方式。对战开始时默认为远程模式，可以通过22A来相互切换。两种模式在外观上可以通过ν=13=头上是否有光环来分辨（有光环的是近战模式）。两种模式下普通技没有什么差异，但D系攻击与必杀技的性能差距极大。远程模式的特征是强力的远距离攻击与机动力，其中214DC的空间压制能力、J214DC的变化性、以及D系攻击（与6C）后的44/66派生移动的高机动性都是非常值得一提的。而近战模式下的236D可以长时间拘束对手，236A/B/C均为高性能的突进技，平均火力也高于远程模式。一般来说，立回中推荐使用行动多变的远程模式，与对手保持远距离，以D系攻击和214DC来封锁对手的行动。对于想要跳过214DC的对手，就确实地以各种对空技来迎击。如果以近战模式作为立回手段，一定要注意该模式下的D攻击如果被对手防御，是无法继续派生的，被对手趁虚而入的可能性远远大于远程模式。不过近战模式始动的连段时间比远程模式要长，还可以带入236B突进的大伤害连段，如何选择就看玩家自己把握了。

连段收尾让对手倒地后，以近战模式的236D重合对手起身是非常强力的起攻。3C或是近战模式623C命中之后取消236D，对手如果不紧急受身，236D就会连续命中，可以带入连段。对手紧急受身后就会遭到236D的长时间拘束，ν=13=可以安全地进行二择。一般来说中段择选择4B，当然低空J214D也有着优秀的发生速度，先让对手防御2C，然后2C→J214D的中段与2C→5C（第1/2击）→3C的下段形成的二择也有很大的压力。

μ=12=



OD性能

场上存在的浮游炮以一定间隔自动反复发动攻击

214D强化

236D强化

632146C强化

OD结束时场上浮游炮消失

基础战术

μ=12=的核心战术就是找机会设置浮游炮。因为设置浮游炮的瞬间μ=12=处于无防备状态，被对手靠近就毫无意义了，因此应该找准对手不能行动、或是回避对手招式的时机来设置。当对手向自己发起攻击时，就与浮游炮一起进行迎击。面对从地面攻过来的对手，可以抢先出5C牵制；面对从空中攻过来的对手，则以6A迎击。这些招式即使挥空，还有浮游炮的攻击填补破绽，因此某种程度上算是比较安全。当对手不敢冲动后，就轮到μ=12=进攻了。在浮游炮向对手发射的瞬间，以前冲2B摸下段，或是以低空跳跃冲刺JC等大判定招式就能一口气接近对手。

μ=12=在立回中还有一个关键的招式是236D。当设置了大量的浮游炮以后，使用236D就能放出在浮游炮之间反射的飞行道具。这个攻击有着发生保证，只要判定出来，即使本体遭受攻击，飞行道具也会持续攻击对手，因此可以说是强行占据优势的立回主力技。为了不在防御236D的光线反射时被施加二择，对手大都会选择跳起回避或防御，此时我方应该对这个跳跃进行明确地对应：如果想要保持远距离，就配合对手落地的时机，在远距离使用236A，能够给自己争取到不少重新设置浮游炮的时间；如果想要一口气带入近身战，就活用μ=12=的地面快速冲刺直接从下方潜入对手的背后，直接狙击其落地的瞬间。破防的方式可以选择中段的6B和投技，2C则用来反制对手的抢招插动。不过要记住6B虽然很强力，但被直防后同样会被部分招式确反，因此确认被防御时要以各种派生D→跳盾防，或是RC取消来消除破绽。2C反制对手的插动抢招摸到CH时会让对手高浮空，非常容易带入连段，被防时也能连锁5C、各种派生D和236A，容错率极高。

IZAYOI



OD性能

- 零织槽自动增加
- 623B、623C和J236C后的派生D强化
- 236B、236C后的派生6D强化
- 236D派生剑刃数量增加
- 236236C强化
- 632146D强化

基础战术

IZAYOI的通常模式和零织模式要运用两种完全不同的立回方式。通常模式下的主要目的为累积零织槽，而零织模式下的重心则是黏住对手伺机破防。通常模式下的基本行动是在中远距离以236A牵制，对于起跳的对手则以623B或623C迎击。被突进到近距离时，不要勉强应战，以后退拉开距离为重。如果遇到需要自身主动进攻的情况，应该以判定距离长的5B为主轴，配合取消236A和6C来拘束对手的行动，只要不是贴身距离，那么236A被防御后是IZAYOI有利的，可以再次前冲5B对对手进行牵制。要防止对手直防的话，不仅可以混入5B→6C→236A的连携，各种拔刀构（236B/C、623B/C）中派生A解除架构，也能出其不意做成有利的状况。HG蓄满50%之后，6B的中段攻击也非常强力。被防没有确反，确认命中后以RC取消可以带入5B→5C的连段，一边削减体力一边累积零织槽。

当零织槽累积到一定程度之后（6格以上为佳）就可以切换为零织模式了。零织模式中可以使用各种必杀技的D强化版，破防能力飞跃般提升，另外一部分普通技和特殊技也会产生变化。虽说基本上在通常模式连段让对手倒地后切换为零织模式最理想，不必花费多余的零织槽去想办法捕捉对手，但零织槽累积量比较理想的话倒也无所谓。零织模式中破防的最主要方式是特殊前冲的快速中下择，但随便乱用的话会被对手轻松迎击掉，因此可以先用236A派生214D的连携快速接近对手，或是直接让对手防御236D，就能相对安全地进行二择。

KAGURA



OD性能

- 架构连携上限次数与规则取消
- 5C、2C和6C对应冲刺取消
- D派生中部分招式命中效果变化
- 41236C强化
- 架构中28D强化

解放条件

・完成故事模式中正统剧情

・在PSN商店购买（PS3版同账号已购买的前提下，可以直接在PSN商店中免费下载）

基础战术

※KAGURA的指令中蓄力技和派生技极多，以下为图记述方便，全部省略“蓄力”和“派生”字样。例如2（蓄力）8C直接描述为28C，5D派生A直接描述为5DA。

KAGURA的移动速度和重攻击出手较慢，但相对拥有相当高性能的必杀技。在战斗中以必杀技展开的攻势非常具有破坏力。立回的起点首先是使用飞行道具46A/B，然后以追赶的方式给对手制造压力。虽然这招的指令是46，但输入的时候建议最好以13的指令来出，在出招硬直中也一直拉住下方向。如果对手跳过飞行道具，就可以立即以28C来对空。以飞行道具为屏障接近对手后，先用2A固定住对手，然后连锁中段的6A与下段的5B、2B来破防，并带入连段。而在被对手压制的情况下，28C是非常值得信赖的插动技。发动的瞬间立刻进入无敌属性，摸到CH可以带入连段，用来对空的话即使被防御也几乎不会遭到确反，对于缺乏机动力的KAGURA来说是非常重要的招式。

D连携是从3种架构中发起的派生攻击，每种架构中的招式触碰到对手后，都可以取消进入另外的架构，但一次连携中每种架构只能使用一次。这种D连携的破防效果也非常强力，例如6DA和6DB就能简单地形成表里择，就算对手靠版边也能绕到身后。6DA后先连携5DA，确认命中后即刻便可前冲取消带入连段。6DB则能连携上2DC，命中后再接上5DC，如果运到版边还能带入版边连段。另外5DA作为确认用招式也具有十足的价值，只要触碰到对手即可用前冲或急退取消。在D连携中如果感觉到无法破防，不妨直接派生5DA→前冲取消，然后重新展开压制。虽然前冲后KAGURA会有若干帧数上的不利，但因为存在其余的连携派生，对手也不能随意出手。预读到对手的无敌技插动时，也可以5DA→急退取消来闪避。而面对擅长远距离飞行道具或弹属性牵制的对手，使用带有1500以下弹属性伤害霸体的突进技6DC来突袭是最好的选择。



基础战术

TERUMI的最大特征是D系攻击拥有快速增长HG和防止对手增长HG的特点，而且虽说他的必杀技只有3招，但超必杀技却多达6招，配合他回气快的特征，用各种性能的DD输出，还能顺便防止对手的Burst，可以说是特化了攻击方面的角色。

5D的攻击距离长，判定也强，对于牵制地面的对手非常好用。出招的时候随时准备236D，一旦确认命中就立刻追加带入连段。而且236D突进速度快，普通防御还没有确反，基本上可以安心用作突袭。发起攻势时，JC和JD比较好用。JC的空中持续时间长，配合跳跃冲刺使用是极具威胁的跳跃切入手段。而且以JC→J2D的方式使用，也能衍生出极具威胁的快速低空中段。JD发生虽然慢，但对前下方的判定极强。活用这两招可以强行让TERUMI进入最擅长的近身战距离。

近距离要维持攻势，就要用到2D和6B。对于稳固防御的对手，让其防御2D不仅能获得极大的优势，而且能将推远的对手拉回身边，顺便增加大量HG槽。当预读到对手选择插动抢招或是起跳逃走时，先置6B就有不错的收效，能让空中受创的对手强制倒地带入连段，同时被防御也能获得有利帧数。

TERUMI的主要破防手段是中段的低空J2D和214D指令投。J2D可以在连携中的5C（第1击）和2C之后跳跃取消使用，能给对手带来极大的压力。指令投距离极长，命中之后可以大量回收HG槽，不过注意被跳起来躲过的话就是CH确反，因此不要用得太多被对手抓住习惯。

OD性能

- D系通常技强化，HG回收量提升，吸收对手HG槽
- DD技在特定时机可相互取消
- 全DD技强化

解放条件

・在PSN商店购买（PS3版同账号已购买的前提下，可以直接在PSN商店中免费下载）



基础战术

KOKONOE地面冲刺速度快，通常技的性能也极强。首先应该在地面观察对手的行动模式，伺机安置D重力装置，然后以214A/B/C的火球来牵制对手的行动，制造出有利的状况。火球的攻击判定极大，持续时间也很长，能够非常有效地限制对手的行动。设置重力装置并放出火球后，本体也可以使用22C传送，在对手防御火球之后来到面前施以二择。

当然重力装置也可以作为连段构成使用，因此在平时的立回中应该有意识地注意节省重力槽。从空中发起攻击的情况下，JA和J2C非常强力。JA的发生速度快，而且按住A键不放还能大幅延长攻击时间，在制空方面绝对值得依靠，配合低空跳跃冲刺也是极强的跳跃切入手段。J2C虽然出手稍慢，被防也有确反，但攻击范围从正上方一直持续到正后方，对地面有绝对的压制效果。从空中突入近身战以后，用下段的2B和中段的6B就可以施加二择并带入连段，并尽量将对手搬运到版边，可以进行强力的版边压制。

防御方面，持有头属性无敌的6A是对空的重要迎击手段。事先输入6A→6C的连锁，对空命中的话即可带入连段，被防也能通过跳跃取消来消除破绽。立回中的22B设置也能帮助KOKONOE时常取得先手。当对手进行通常技的连锁压制时，可以看准机会连打22C传送进行脱离。22C只要有1帧的空隙即可发生，对大部分的中段技二择都能进行反制。被对手近身起攻，特别是自身靠版边的时候，可以起身使用214214A，发动瞬间带有无敌，而且大火球还有发生保证，即使被防也不容易受到大确反。

OD性能

- 重力装置影响力强化
- 重力槽消耗量减弱，回复速度提升
- 全DD技强化
- 632146D攻击判定不会超出版边

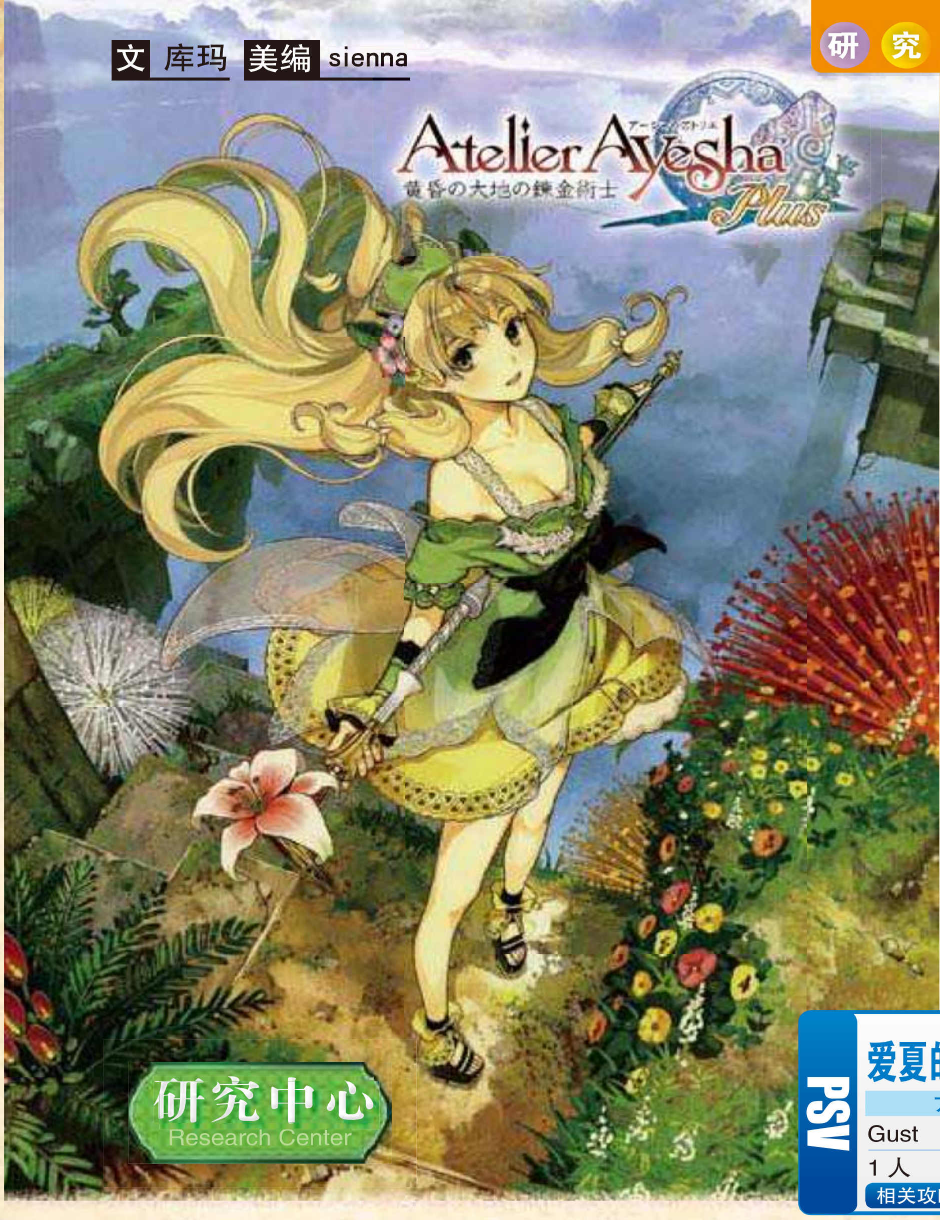
解放条件

・在PSN商店购买（PS3版同账号已购买的前提下，可以直接在PSN商店中免费下载）



故事模式中对战建御雷神时，拖慢的情况非常严重，曾经让小编大吃一惊。不过后来才知道其实主要问题出自UM角色那疯狂的特效上。本作在优化方面存在一点问题，特效稍多时有些处理不过来，不说UM角色，就是通常角色在使用特定招式时也会受到一点影响。不过对于线下对战基本无碍，注重对战性的玩家大可放心。而对于重视剧情的玩家来说，故事模式长达十多个小时的阅读量，足以满足他们。

文 库玛 美编 sienna



“フルオープン！”作为本作的新增奖杯，多达81个的相册解锁任务以及其中对物品调合和追击BOSS击破的强行要求等，都在量与质上把游戏的白金难度提高了几个等级。但由于“《工作室》系列”历来的重心就是调合，只要掌握了调合的要点无论是达成调合类任务还是击破BOSS都可以手到拈来，只是没有调合心得的参照而光靠玩家自己摸索的话，可能需要花费一定时间反复试验后才能够较好地运用调合系统。因此为了节约玩家的游戏时间，小编将在后文为大家带来解锁调合类任务的详细调合步骤，以及击破追加BOSS所需装备的调合方法，希望能为玩家尽快达成白金助上一臂之力。由于本作的调合系统的自由度较高，因此下文中提到的道具调合方法并不止一种，玩家也可以探索出自己的调合方法，亲自体验调合和探索的乐趣。

PSV 角色扮演 RPG

爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士

アーシャのアトリエ Plus 黄昏の大地の炼金术士

Gust	日版	2014年3月27日
1人	6090日元	对应PSV TV

相关攻略：Vol.221

调合类任务



图中的红圈标示位置即为后文中提到的“界限”，通常情况下只要让数值超过特定的界限就会出现新的效果。

效果类调合任务

调合（效果）1:调合带有“バックアタック・弱”效果的“フラム”。
调合方法:让绿色的风属性的数值突破界限就可以出现“ノックバック・弱”的效果。

调合（效果）2:调合带有“战斗不能も回复・中”效果的“肉体活性の粉末”。
调合方法:让红色的火属性的数值突破界限就可以出现“战斗不能回复・中”的效果。

调合（效果）3:调合带有“能力复写・2”的“玄人の砥石”。
调合方法:让绿色的风属性的数值突破第一个界限即可出现“能力复写・2”的效果。

调合（效果）4:调合带有“能力复写・2”效果的“练磨の染料”。

调合方法：让绿色的风属性的数值突破第一个界限即可出现“能力复写・2”的效果。

调合（效果）5：调合带有“おいしく回复・强”效果的“ロイヤルコッペ”。
调合方法：让黄色的土属性突破界限即可出现“おいしく回复・强”的效果。

调合（效果）6：调合带有“早く步ける”效果的“流浪の民のくつ”。
调合方法：直接调合“流浪の民のくつ”。

调合（效果）7：调合带有“采取效率アップ”效果的“コレクトグラス”。
调合方法：直接调合“コレクトグラス”。

调合（效果）8：调合带有“どこでもコンテナ”效果的“携带コンテナ”。
调合方法：直接调合“携带コンテナ”。

调合（效果）9：调合带有“重伤回复・中”效果的“针なし注射器”。
调合方法：让蓝色的水属性的数值突破第一个界限即可出现“重伤回复・中”的效果。

调合（效果）10：调合带有“クリティカルスロ−”效果的“エクサボム”。
调合方法：让红色的火属性的数值突破第二个界限即可出现“クリティカルスロ−”的效果。

调合（效果）11：调合带有“愈しの岚”效果的“ゲヌ−クのじょうろ”。
调合方法：让蓝色的水属性的数值突破第二个界限即可出现“愈しの岚”的效果。

调合（效果）12：调合带有“吸收の力”效果的“魂缚チェイン”。
调合方法：让蓝色的水属性的数值突破界限即可出现“吸收の力”的效果。

调合（效果）13：调合带有“熟练の幻影”效果的“蜃气楼の镜”。
调合方法：让黄色的土属性的数值突破第二个界限即可出现“熟练の幻影”的效果。

调合（效果）14：调合带有“超再生”效果的“不死鸟の腕轮”。
调合方法：让红色的火属性的数值突破界限即可出现“超再生”的效果。

潜在能力类调合任务

注：由于后文需要调合的装备也需要附加“HP＋25”、“全能力＋6”、“スキル强化Lv3”和“赤气の力”的潜在能力，因此玩家也可参考后文一次性达成潜在能力附加类的调合任务。

调合（潜在能力）1：调合带有“光の虚像”潜在能力的装备。
调合方法：先使用“光の结晶”调合“柔らかい金棒”或“研磨剂”，调合时使用技能“力を移す”复制出“光の结晶”的“光の虚像”，然后调合有“全能力复写”效果的“业物の砥石”，调合时再次使用“力を移す”复制出“光の虚像”，最后用此砥石鉴定武器就可以生成带有“光の虚像”潜在能力的装备了。

调合（潜在能力）2：调合带有“HP＋25”潜在能力的装备。
调合方法：调合“玄人の砥石”，然后在金属类素材中选择“シングルミキサ−”（可在ぽくのおみせ购得，也可使用有“HP+15”潜在能力的其他素材），使用调合技能“力を移す”后选择“シングルミキサ−”，就可以得到有“HP＋25”的“玄人の砥石”（为了后文中调合必要装备，此时最好结合“力を消す”将“HP＋25”保持在潜在能力的最上方），使用此砥石强化武器即可得到有“HP＋25”潜在能力的装备。

调合（潜在能力）3：调合带有“全能力＋6”潜在能力的装备。
调合（潜在能力）4：调合带有“スキル强化Lv3”潜在能力的装备。
调合方法：这两个调合任务都可以利用“星くずの憧れ”处购得的金刚玉一次性完成（在使用前最好放入极上砥石屋进行量产）。调合“业物の砥石”，使用“力を移す”复制出金刚玉的“全能力＋6”和“スキル强化Lv3”的潜在能力，然后使

用此砥石强化武器就可以生成带有“全能力＋6”和“スキル强化Lv3”的装备了。除此之外也可以组合“全能力＋2“和“全能力＋4”的素材生成“全能力＋6”的砥石。

调合（潜在能力）5:调合带有“赤气の力”潜在能力的装备。

调合方法:在变异的**スタインフェーダー**入手“**オーロラストーン**”，调合有“能力转写・1”效果的“玄人の砥石”，使用“力を移す”复制**オーロラストーン**的潜在能力“赤气の力”（为便于后文中的装备调合，此时最好将“赤气の力”保持在潜在能力表的最上方）到砥石上，然后使用砥石鉴定武器即可。

品质类调合任务

为了完成之后关于道具品质的调合任务，玩家首先需要调合出品质为120的研磨剂、砥石和染料。

品质120“研磨剂”的调合方法



1.在砥石类素材中选择“**きれいな砥石**”，粘土类素材中选择“苍白の粘土”（没有素材的可从极上砥石屋购入）。

2.丢入“**きれいな砥石**”。

3.选择“力を注ぐ”，使用“苍白の粘土”。

4.选择“力を注ぐ”，使用“苍白の粘土”。

5.选择“力を注ぐ”，使用“苍白の粘土”。

6.丢入“苍白の粘土”。

放入黑猫の散步道进行量产。

品质120“职人の砥石”的调合方法



1.选择“力を注ぐ”，使用品质为120的研磨剂。

2.重复步骤1直到CP耗尽。

3.投入其余的素材。

放入黑猫の散步道进行量产。

品质120“洗练の染料”的调合方法

1.用品质为120“职人の砥石”鉴定一个不用的木材类武器。

2.调合“中和剂・绿”，反复使用“力を注ぐ”和品质为120的木材类武器耗尽CP，投入余下的素材，得到品质为120的“中和剂・绿”（将该中和剂放入黑猫の散步道量产）。



3.调合“うしのクリーム”，反复使用“力を注ぐ”和品质为120的“中和剂・绿”耗尽CP，投入余下的素材，得到品质为120的“うしのクリーム”。

4.调合“泡立つ洗剂”，反复使用“力を注ぐ”和品质为120的“うしのクリーム”耗尽CP，投入余下的素材，得到品质为120的“泡立つ洗剂”。

5.调合“洗练の染料”，反复使用“力を注ぐ”和品质为120的“泡立つ洗剂”耗尽CP，投入余下的素材，得到品质为120的“洗练の染料”。放入黑猫の散步道进行量产。

注：以下提到的道具品质相关的调合任务都只是为完成调合任务而写下的较容易达成的调合步骤，后文会有品质既为120，同时又附加了实用的潜在能力的“龙鳞のシンボル”和“音无しの靴”的调合方法，想一步到位的可以参考后文。

调合（品质）1:调合品质为120的“龙鳞のシンボル”。

调合方法:

1.用品质为120的“职人の砥石”强化一件不用的金属型武器，使武器的品质达到120。

2.使用“力を注ぐ”和此武器制作出品质为120的“**メルト**铁钢”。

3.调合“龙鳞のシンボル”，使用“力を注ぐ”和品质为120的“**メルト**铁钢”耗尽CP，投入余下的素材，得到品质为120的“龙鳞のシンボル”。

调合（品质）2：调合品质为120的“影野クロ–ク”。

调合方法：

1.使用品质为120的“洗练の染料”鉴定一件不用的布料类防具。

2.调合“影野クロ–ク”，使用“力を注ぐ”和布料类防具耗尽CP。

3.投入其余素材。

调合（品质）3：调合品质为120的“音无しの靴”。

调合方法：

1.使用品质为120的“洗练の染料”鉴定一件不用的布料类防具。

2.调合“音无しの靴”，使用“力を注ぐ”和布料类防具耗尽CP。

3.投入其余素材。

追加BOSS击破类任务

解锁最后一张拼图的需要击败战神の偶像、黄泉の牙の兽、鳞抱きし君主和翼を持つもの。但为了让4个追加BOSS出现必须先讨伐变异采取地的变异BOSS，变异BOSS在外形上都会与采取地中其他魔物有明显的不同，以下为变异BOSS的出现地点。

变异BOSS	出现地点
シブの实ムササビ	药草园・最深部
ハウルビ–スト	涸れ谷・湖底迹
オフィサ–	隧道迹・旧扬水地
灼热の小龙	ハロス村・广场
テラスラグ	グラス工房后・炉心部
战熊	エステン湿地・沼地
ミニマムドラゴン（グランドドラゴン）	盐の砂漠・灯
タンク	リ–ゼンガング・中层
ドラグ–ン	弐番馆・第九书库
リ–ダ–	朽ちた遗迹岛
ゲ–トキ–パ–	スタインフエ–ダ–・渊
深き森の精	イグドラシル・花の小径

其中比较难打的有テラスラグ、ミニマムドラゴン（グランドドラゴン）和タンク这三个。与テラスラグ对战时一定要选用雷耐性高的队员，也可通过装饰品等道具提升队员的雷耐性；ミニマムドラゴン在三回合后会变身为グランドドラゴン，之后打起来就非常棘手，除非是为了挑战高难度，不然就一定要在头三回合内将其解决掉；而タンク则是所有小BOSS里最难的，它不仅有通过攻击回血的招式，也会在战斗后期加快攻击频率。因此单靠升级战斗等级到50级是很难直接将其击败，玩家需要在道具和装备上狠下功夫。因此要对付タンク，玩家最好先按照后文的方法调合出必要的回复道具和装备。

将所有的变异BOSS击败后，笔记（ノ–ト）上会出现追加BOSS的出现地点和相关信息。玩家可以按照战神の偶像、黄泉の牙の兽、鳞抱きし君主和翼を持つもの的顺序依次讨伐，只要在战斗获胜后进行存档，之后就算读取另外的存档解锁的相册拼图依然会被保留，因此玩家可以在调合完必须的道具和装备，并做好战斗准备前先进行存档，每打完一个BOSS就另存一个档，然后再读取之前的存档继续讨伐下一个BOSS，这样就可以避免反复准备道具，并且方便潜在能力的调整。

在与追加BOSS们进行战斗时务必全程保持“失しわれた神々の灵药”的“生命の灯”的效果。并且BOSS多有范围攻击，因此队员3人的站位最好不要集中在一处。特别是在与翼を持つもの进行战斗时，玩家可以尽量减少发动队员之间的互相防御类的连携指令，即使单体陷入了战斗不能的状态，也可以靠“失しわれた神々の灵药”恢复，不然互相防御使站位集中很容易导致团灭。与追加BOSS之间的战斗基本都是长期持久战，有时打上一个多小时也不稀奇，所以玩家在战斗后期也需要保持高度的集中，毕竟后期一个走位或者道具投掷没跟上都很容易战败，如果遇上了BOSS连发大招，而自身的战斗不能回避效果又恰好没有发动的话就只能默默抹泪，振作起来再战了。

道具

首先介绍一下道具上比较实用的回复和辅助类潜在能力，玩家可参照下文的调合示例进行调合。除标示出的必需的潜在能力外，玩家也可以根据需要附加其他的潜在能力。道具调合完后务必将其全部登录在黑猫的散步道或フレッドパン屋中进行量产。

潜在能力	说明	带有此潜在能力的素材
回复力＋30%	对同伴使用道具时，道具的威力上升30%	肉体活性の粉末等（需通过调合激发出该潜在能力）
クリティカルLv3	道具有50%的几率发挥出拔群的效果，给道具附加上两个该效果的话就会100%发动拔群效果	泡立つ洗剤、ロウ、保存の壶等（需通过调合激发出该潜在能力）
自动发动30%	当爱夏的体力在30%以下时道具自动发动效果，但威力会下降30%	生きてるシッポ等
高速使用Lv3	使用道具后，角色的行动待机时间减少30%	ハ–ドスキン、黑いパウダ–、记忆のインク、柔らかい金棒等（需通过调合激发出该潜在能力）
お化けサイズ	道具的威力上升50%，但使用后角色的待机时间会增加50%	古の树根
天界の甘味	在两个回合之间体力恢复15点	黄金の果实
绝妙の旨味	攻击力、速度以及全耐性上升，两个回合之间体力恢复15点	美食家の木の实、地狱のおつゆ
すごい活力	在一定时间内最大HP上升20	クマのとっておき
素早くなる	在一定时间内，角色的待机时间略微减少	大いなる兽の齿
全身强化	攻击力、速度以及全耐性上升	ゴ–ルドミ–ト
生命の灯	在受到能导致战斗不能的攻击时，HP会残留1点	原初カプセル
神话の药效	在一定时间内提升攻击力和速度	时守りの花
时限の力	道具的效果可以变成定时型，间隔发动三次	时守りの花
暗视效果	使黑暗状态无效化	夜光草

失しわれた神々の灵药



潜在能力：天界の甘味、全身强化、生命の灯（必需）、神话の药效、时限の力（必需）。

调合方法：

1.先将“原初カプセル”的“生命之灯”和“ゴ–ルドミ–ト”的“全身强化”这两种潜在能力都转移到“草药の干し叶”上。

2.调合“ミネラルパウダ–”，先使用“力を移す”和“原初カプセル”，消除效果安定的潜在能力，投入“ミネラル液晶”，使用“力を移す”和“黄金の果实”，再使用“力を移す”和“草药の干し叶”，可得到有“天界の甘味”、“全身强化”和“生命の灯”的“ミネラルパウダ–”。

3.调合“肉体活性の粉末”。先使用“力を注ぐ“和“ミネラルパウダ–”消耗CP，再使用“力を注ぐ“和“カタコイモ”，投入“トロイモ”，使用“力を注ぐ“和“自然の绞り油，再使用“力を移す”和“ミネラルパウダ–”,删除一个不要的能力，投入“カタコイモ”，删除一个不要的能力，最后投入剩下的素材，就可以得到只有“天界の甘味”、“全身强化”和“生命の灯”的“肉体活性の粉末”。

4.调合“失しわれた神々の灵药”，素材选择“时守りの花”、“肉体活性の粉末”、“大いなる兽の齿”和“ドンケルハイト”。使用“力を注ぐ“和“时守りの花”，然后使用“力を移す”和“时守りの花”，最后使用“力を移す”和“肉体活性の粉末”就可以得到所需的“失しわれた神々の灵药”了。

地狱のおつゆ



潜在能力：自动发动30%（必需）、クリティカルLv3×2、お化けサイズ×2。

调合方法：

1.调合带有“クリティカルLv3”的“ロウ”。

2.使用步骤1中的“ロウ”调合出带有两个“クリティカルLv3”的“保存の壶”。

3.使用步骤2中的“保存の壶”调合“永远の纯水”，使用“力を移す”转移“クリティカルLv3”。

4.使用“底なしのつぼ”和“古の树根”调合只带有两个“お化けサイズ”的“底なしのつぼ”。

5.使用步骤3中的“永远の纯水”和步骤4中的“底なしのつぼ”调合“ゲヌ–クの惠みの壶”，使两个“クリティカルLv3”和“お化けサイズ”都转移到“ゲヌ–クの惠みの壶”上。

6.使用“ゲヌ–クの惠みの壶”和“生きてるシッポ”调合“地狱のおつゆ”，其他两个素材可选用“赤い恶魔”和“スパイスの实”。先使用“力を注ぐ“和“スパイスの实”，使用“力を移す”和“生きてるシッポ”，再使用“力を移す”和“ゲヌ–クの惠みの壶”。

禁断のカプセル

潜在能力：暗视效果（与黄泉の牙の兽战斗时必需）、其余能力可根据需要自行选择。

调合方法：

调合“禁断のカプセル”，毒物类素材选择“夜光草”，然后将“暗视效果”转移到“禁断のカプセル”上。



匂い袋

在战斗中也可让爱夏使用攻击道具对BOSS造成伤害，以下的列表为一些比较好用的攻击类潜在能力，攻击道具和潜在能力都可以根据玩家的需要自行进行选择，在此以“匂い袋”作为示例。

潜在能力	说明	带有此潜在能力的素材
破坏力＋30%	道具对敌人造成的伤害增加30%	调合两个带有破坏力＋20%的素材即可
命を削り取る	按照行动后的待机时间一定比例地削减敌人的HP	スラグの地玉
能力减退	一定时间内削减敌人的攻击力、速度和全耐性	原初カプセル
痛みを増幅させる	技能所造成的伤害略微增加	黑い牙
精灵の怒り	触发炎属性和冰属性的追加伤害，单个附加此能力的话所造成的追加伤害量较少，建议复数附加	エレメントコア
生命夺取	追加物理攻击造成的伤害，并可给爱夏回复部分HP。单个附加此能力的话所造成的追加伤害量较少，建议复数附加	骨の化石
束缚の毒	一定几率让敌人陷入眩晕状态	幽灵のかぶり布
剧物の毒	一定几率让敌人陷入中毒状态	死神の香草
神经の毒	一定几率让敌人陷入减速状态	变异ト–ン
衰弱の毒	一定几率让敌人陷入弱化状态	危险なお肉、夜光石の原石
视觉の毒	一定几率让敌人陷入黑暗状态	クラヤミタケ
复合の毒	一定几率让敌人陷入多种异常状态	夜雾の小瓶

潜在能力：复合の毒、能力减退、精灵の怒り、クリティカルLv1、高速使用Lv1。

调合方法：

1.调合“保存の壶”，素材使用“エレメントコア”。

2.使用步骤1中的“保存の壶”调合“永

远の纯水”，转移“精灵の怒り”。

3.调合“マギシャシ－ト”，素材可使用“原初のカプセル”和步骤2中调合的“永远の纯水”，得到有能力减退的“マギシャシ－ト”。

4.调合“匂い袋”，素材可使用“夜雾の小瓶”和步骤3中调合出的“マギシャシ－ト”，转移“复合の毒”、“能力减退”和“精灵の怒り”。



装备

在与追加BOSS的战斗中玩家最好让爱夏主回复，另外两位队员主输出，因此爱夏的装备主要需要尽可能提升回避和战斗不能回避的数值；而另外两名队员则要尽可能提升攻击，加速战斗的进程。由于后文中的调合方法已经对给装备附加五个不同的潜在能力和五个完全相同的潜在能力都做了示范，因此玩家也可以参照这一思路按照自己的需要打造队伍。但要注意的是状态（ステ－タス）的基本参数除HP、MP和物理耐性外，其他数值的最高只能达到100，因此要尽量避免重复累积潜在能力而造成的浪费。并且武器和防具上的潜在能力不能重复累加，玩家只能通过装饰品反复叠加能力。以下为推荐的潜在能力以及装备示例的调合方法。



推荐潜在能力一览

潜在能力	说明	带有此潜在能力的素材
赤气の力	炎/雷/冰属性追加ダメ－ジ＋10，ダメ－ジ还元率＋3	オ－ロラスト－ン
月の力	回避补正＋10、ダメ－ジ还元率＋5	白曜石、月の金脉
光の虚像	回避补正＋15	光る结晶
忘却の力	战斗不能回避＋25	忘却のクロ－バ－
全能力+6	HP、MP、攻击力、物理耐性、速度全部加6	盐の花、金刚玉
スキル强化Lv3	威力补正＋12、スキルコスト＋25	金刚玉
HP＋25	最大HP＋25	使用前文调合出的“HP+25”的“玄人の砥石”
疾风の言叶	缩短使用技能后的待机时间	极乐鸟の羽根
スラグ特效	对スラグ类魔兽必定发生会心一击（与战神の偶像战斗时推荐使用）	スラグの宝石
猛兽特效	对猛兽类魔兽必定发生会心一击（与黄泉の牙の兽战斗时推荐使用）	ぬしのツメ、大いなる兽の齿
ドラゴン特效	对巨龙类魔兽必定发生会心一击（与鳞抱きし君主战斗时推荐使用）	龙鳞
精灵特效	对精灵类魔兽必定发生会心一击（与翼を持つもの战斗时推荐使用）	水晶のツメ

爱夏的装备

武器

注：调合的带有单个潜在能力的“玄人の砥石”最好也登录在黑猫の散步道进行量产。

潜在能力：HP＋25、光の虚像、月の力、疾风的言叶、忘却の力。

调合方法：

1.将“光る结晶”的“光の虚像”转移到“茜さす神铁”上，调合时需将“光の虚像”保持在潜在能力的最下方，使用该“茜さす神铁”调合“玄人の砥石”。

2.用同样的方法将“月の金脉”的“月の力”转移到“玄人の砥石”上。



3.将“极乐鸟の羽根”上的“疾风的言叶”转移到“魂缚のチェイン”，然后使用其调合“玄人の砥石”。

4.将“忘却のクロ−バ−”上的“忘却の力”转移到“中和剂·青”或者“荣养剂”，潜在能力要保持在最上方；调合“柔らかい金棒”，将“忘却の力”保持在潜在能力的最下方，然后使用其调合“玄人の砥石”。

5.使用各自带有“HP＋25”、“光の虚像”、“月の力”、“疾风的言叶”和“忘却の力”的“玄人の砥石”鉴定一件不用的金属类武器。

6.使用此武器调合有全能力复写效果的“业务的砥石”，然后将其登录在黑猫の散步道中。

7.入手LV40以上的武器（没有的话可以去朽ちた遗迹岛刷变异BOSSリ−ダ−），使用此“业务的砥石”鉴定武器，再使用品质为120的“职人の砥石”将此武器的品质也提升到120。

防具



潜在能力：HP＋25、光の虚像、月の力、疾风的言叶、忘却の力。

调合方法：

1.使用带有“HP＋25”、“光の虚像”、“月の力”、“疾风的言叶”和“忘却の力”这五种潜在能力的“业务の砥石”调合“ゲヌ−クの惠みの壶”。调合时可以反复使用“力を注ぐ”并选择“业务の砥石”来消耗CP，最后使用“力を消す”将“业务の砥石”上的潜在能力全部复制到“ゲヌ−クの惠みの壶”上。

2.使用步骤1中得到的“ゲヌ−クの惠みの壶”调合有全能力复写效果的“投影の染料”，调合时要将“ゲヌ−クの惠みの壶”上所有的潜在能力转移到染料上，然后将其登录在黑猫の散步道。

3.入手一个LV42以上的防具（没有的话可以去朽ちた遗迹岛刷リ−ダ−），使用“投影の染料”鉴定该防具，然后用品质120的洗练的染料将其品质提升为120。

装饰品1：龙鳞のシンボル



潜在能力：HP＋25、光の虚像、月の力、疾风的言叶、忘却の力。

调合方法：

1.使用带有“HP＋25”、“光の虚像”、“月の力”、“疾风的言叶”和“忘却の力”这五种潜在能力的“业务の砥石”鉴定一个木材类武器。

2.使用此木材类武器调合“中和剂·绿”，使用“力を移す”保留武器上的所有潜在能力。

3.调合“うしのクリ−ム”，使用“力を移す”保留“中和剂·绿”上的所有潜在能力。

4.使用步骤3中的“うしのクリ−ム”调合“钢铁の系玉”，再使用“钢铁の系玉”调合“メルト钢铁”将五个潜在能力进行转移。

5.调合龙鳞のシンボル，保留“メルト钢铁”上所有的潜在能力。

装饰品2：魂缚のチェイン



潜在能力：HP＋25、光の虚像、月の力、疾风的言叶、忘却の力。

调合方法：使用上文中的“龙鳞のシンボル”调合“魂缚のチェイン”，最后用“力を移す”和“龙鳞のシンボル”保留上面所有的潜在能力。

其他两名队员的装备

武器



潜在能力：特效类潜在能力、HP＋25、全能力+6、赤气の力、全身全灵を入める。

特效类潜在能力的附加方法

スラグ特效

1.调合“魂缚のチェイン”，素材使用“スラグの魂石”，转移“スラグ特效”并保持其在潜在能力的最下方。

2.调合“玄人の砥石”，使“スラグ特效”保持在潜在能力的最上方。

猛兽特效

1.调合“魂缚のチェイン”，素材使用“大いなる兽の齿”，转移“猛兽特效”并保持其在潜在能力的最下方。

2.调合“玄人の砥石”，使“猛兽特效”保持在潜在能力的最上方。

ドラゴン特效

1.调合“龙鳞のシンボル”，素材使用“龙鳞”，转移“ドラゴン特效”。

2.使用步骤1中调合的“龙鳞のシンボル”继续调合“魂缚のチェイン”，将“ドラゴン特效”保持在潜在能力的最下方。

3.调合“玄人の砥石”，使“ドラゴン特效”保持在潜在能力的最上方。

精灵特效

1.调合“茜さす神铁”，素材选用“水晶のツメ”，转移“精灵特效”。

2.使用“茜さす神铁”调合“玄人の砥石”，使“精灵特效”保持在潜在能力的最上方。

调合方法：

1.调合“茜さす神铁”，在矿石类素材中选择“盐の花（通过塔妮亚的事件入手）”，结合“力を移す”和“力を消す”将“盐の花”的“全能力+6”移到“茜さす神铁”上，并将其保持在潜在能力的最下方。

2.调合有“能力转写・1”效果的“玄人の砥石”，将“茜さす神铁”的“全能力+6”保持在潜在能力列表的最上方。

3.使用“ワ−ドスト−ン・人（可在イグドラシル・花中采取）”调合“魂缚のチェイン”，将“全身全灵を入める”保持在潜在能力列表的最下方。

4.使用“魂缚のチェイン”调合有“能力转写・1”效果的“玄人の砥石”，将“全身全灵を入める”保持在潜在能力列表的最上方。

5.分别使用带有这五种潜在能力的“玄人の砥石”鉴定一件不用的金属类武器，将这五种能力全部附加在此武器上。

6.使用此金属类武器制作有全能力复写效果的“业务の砥石”，然后将其登录在黑猫の散步道中。

7.入手LV40以上的武器（没有的话可以去朽ちた遗迹岛刷リ−ダ−），使用此“业务的砥石”鉴定武器，再使用品质为120的“职人の砥石”将武器的品质也提升到120。

防具



潜在能力：HP＋25、全能力+6、赤气の力、全身全灵を入める、疾风的言叶。

调合方法：

1.分别使用带有“HP＋25”、“全能力+6”、“赤气の力”、“全身全灵を入める”、“疾风的言叶”这五种能力的“玄人の砥石”鉴定一件不用的金属类武器，然后调合“业务の砥石”。

2.使用步骤1中的“业务の砥石”调合“ゲヌ−クの惠みの壶”。调合时可以反复使用“力を注ぐ”并选择“业务の砥

石”来消耗CP，最后使用“力を消す”将“业务の砥石”上的潜在能力全部复制到“ゲヌ–クの恵みの壶”上。
3.使用步骤1中得到的“ゲヌ–クの恵みの壶”调合有全能力复写效果的“投影の染料”，调合时要将“ゲヌ–クの恵みの壶”上所有的潜在能力转移到染料上。
4.将带有这五种潜在能力的“投影の染料”登录在黑猫の散步道上，然后入手一个LV42以上的防具（没有的话可以去朽ちた遗迹岛刷リ–ダ–），使用“投影の染料”鉴定该防具，然后用品质120的“洗练的染料”将防具的品质提升为120。

装饰品1：龙鳞のシンボル



潜在能力：赤气の力×5。
调合方法：
1.使用前文中调合出的有“能力转写・1”效果和“赤气の力”的“玄人の砥石”，鉴定一个不用的木材类武器，要注意的是该木材类武器必须是没有潜在能力或最多只有一个潜在能力。
2.使用其调合出只带有“赤气の力”的“中和剂・绿”，然后将其登录在黑猫の散步道中进行量产。
3.用步骤2中的“中和剂・绿”并结合“力を消す”调合出只带有“赤气の力”的“うしのクリ–ム”。
4.使用带有“赤气の力”的“うしのクリ–ム”和“中和剂・绿”继续调合“うしのクリ–ム”，结合“力を移す”将两者的“赤气の力”都转移到新的“うしのクリ–ム”上，并使用“力を消す”尽量消除不需要的其他潜在能力，可得到带有两个“赤气の力”的“うしのクリ–ム”。
5.使用带有两个“赤气の力”的“うしのクリ–ム”和有一个“赤气の力”的“中和剂・绿”合成有三个“赤气の力”的“うしのクリ–ム”。
6.使用前文中调合出的品质为120的“中和剂・绿”和步骤5中有三个“赤气の力”的“うしのクリ–ム”继续调合“うしのクリ–ム”，可以重复使用“力を注ぐ”和“うしのクリ–ム”不断消耗CP，最后在CP不足的情况下使用其他两个素材和“力を消す”，就可以得到只保留了三个“赤气の力”的“うしのクリ–ム”。
7.使用步骤6中得到的带有三个“赤气の力”的“うしのクリ–ム”和有一个“赤气の力”的“中和剂・绿”合成带有四个“赤气の力”的“うしのクリ–ム”，再仿照步骤6的方法消除其他潜在能力。
8.使用“うしミルク”、有四个“赤气の力”的“うしのクリ–ム”和有一个“赤气の力”的“中和剂・绿”，先投入“うしミルク”，然后使用“力を注ぐ”和“中和剂・绿”，再使用“力を移す”和“うしのクリ–ム”，最后使用“力を移す”和“中和剂・绿”就可以得到有五个“赤气の力”的“うしのクリ–ム”了。
9.使用有五个“赤气の力”的“うしのクリ–ム”调合“钢铁の系玉”，再使用“钢铁の系玉”调合“メルト钢铁”将五个“赤气の力”进行转移。



10.调合“龙鳞のシンボル”，其他素材选用“龙鳞”和“黑い牙”。先投入“龙鳞”和“黑い牙”，使用“力を移す”和“メルト钢铁”，最后投入品质120的“研磨剂”就可以得到品质为120，且带五个赤气の力的“龙鳞のシンボル”。

装饰品2：音无しの靴

潜在能力： スキル强化Lv3×5。

调合方法：

1.调合“ゲヌ－クの惠みの壶”，在贵金属类素材中选择“金刚玉”，将“スキル强化Lv3”保持在潜在能力列表的最下方。

2.使用“ゲヌ－クの惠みの壶”调合“练磨の染料”，将“スキル强化Lv3”保持在潜在能力列表的最上方。

3.用步骤2中的“练磨の染料”鉴定一个不用的金属类防具，将“スキル强化Lv3”附加上去。

4.使用此金属类防具调合有“能力转写・1”效果的“玄人の砥石”，确保有“スキル强化Lv3”在潜在能力列表的最上方。

5.参照前文调合出带有五个“スキル强化Lv3”×5的“うしのクリ－ム”。

6.按照“记忆のインク”→“花占いの礼”→“マギシャシ－ド”的顺序转移这五个潜在能力。

7.调合“音无しの靴”。首先投入“金色のシャツ”、“幻兽の毛皮”和“赤い花”，再使用“力を移す”和“マギシャシ－ド”就可以得到品质为120，且带有五个“スキル强化Lv3”×5的“音无しの靴”了。





下崽工房 DOWNLOAD

网罗热门游戏的DLC情报

PSV

暗魂献祭Delta

◆ACT◆SCE◆港版◆2014年3月6日

5月1日，官方再度放出大型更新补丁。这次更新主要追加了一个名为“爱丽丝的无限魔宫”的模式，除此之外还追加了新任务、新故事、新饰品等。

1.15版更新内容

・追加新任务“爱丽丝的无限魔宫”
・追加新任务“追加委托Ⅳ”
・追加新故事“失去的歌声”
・追加白纸页面的报酬（装饰品和语音）
・追加多人游戏房间内可确认当前选择任务内容的机能
・追加了记录讨伐点可获得的称号
・强化了传闻一览中的过滤功能
・追加了可从怪商包曼处获得的新服装
・追加了同行者的相关机能（过滤功能中加入了“所属”；可一次性交纳复数供物）

新故事



在“魔法师的活动”→“格林”中追加了新的故事“失去的歌声”。该故事的主人公伦佩尔是一个拥有美妙歌声的男子，但这个名字和传说中的“歌姬”相同，相传“她”的歌声可以操控人的精神，是非常强大的一种魔法，但这个不知好歹的男子却盗用了歌姬的名字。为了识破这个冒牌货，主角一路跟着男子走了下去，不过却渐渐沉迷在了男子的歌声里……任务中出现的人形魔物大多与音乐或声音有关，总体难度依旧不高。

爱丽丝的无限魔宫

这是本次版本更新中的重头内容。在这个模式里，玩家需要不断击败魔物深入魔宫，每层都有对应的任务，一般来说是消灭单个或双生的人形魔物，完成任务后可乘上“茶壶”进入下一层，魔物的难度会逐层增加。每完成一定层数后，场景中会出现光柱，此时可靠近光柱选择离开魔宫，之后会根据玩家在魔宫中的成绩给予供物、讨伐点和利布罗姆之泪作为奖励。需要注意，光柱是惟一离开魔宫的途径，如果选择继续挑战魔宫，那就得等下一次光柱出现时才能离开了，期间要是队伍被全灭即算作任务失败，无法获得任何奖励。

魔宫里除了特定层数会出现下级魔物用来给玩家补充供物数量外，在与人形魔物战斗的层数里均不会出现下级魔物，不过每通过一层魔宫可在场景里生成一个用于补给

供物的蘑菇，这也是玩家仅有的供物使用次数补给道具，因此一定要节约使用，蘑菇最多可累积8个。由于魔宫里的供物使用次数补给非常吃紧，因此持续时间长的近战类供物、增加持久力的铠装备以及回复类供物是该模式下的主力供物。某些层数会出现“奇妙国度的诺姆”，这种小型魔物可以恢复玩家破损的禁术或供物，遇到这种魔物时可以把快消耗殆尽的供物故意用坏，然后选择修复供物，此时不但破损的供物恢复如新，使用次数也会被补满，可以一定程度延缓使用供物使用次数补给道具的时间。在心眼模式里可以找到一种粉红色圆球，这个可以用来复活变为人魂的同伴，因此在有这个道具的层数，玩家可以放心地将同伴牺牲掉发动献祭魔法来重创人形魔物。

前15层里，玩家会遇到两次只会在该模式里出现的新魔物——爱丽丝，第一次只能将其击退，第二次才能真正将其打倒。在无限魔宫里，魔物的等级都非常高，12层以后就会出现全红15星的魔物，打起来颇为吃力，不过该模式可以在联机模式下挑战，约上三五好友一起挑战自己的极限吧。爱丽丝的相关资料参见下文，爱丽丝的气和魂是获得“格林的伪证”和“格林的诈证”的必要道具。

新魔物

爱丽丝

弱点属性	无
可解体部位	左右腰部的缎带、头部、鞭子的尖端
咒部＆凶咒部解体报酬	女导师之茶器、女导师之帽子

攻击方式

洪流 用手捶地后放出紫色洪流攻击玩家，洪流移动速度较慢，躲避起来毫无压力。

喷火 对自身前方180度范围发动喷火攻击，攻击范围较小，远离BOSS即可。

帽子戏法 挥舞皮鞭并凭空变出多个带追踪性的帽子，攻击自身前方范围的目标。由于帽子会随机出现在BOSS前方的任意位置，运气不好很容易被打中。

扑地冲撞 类似因古巴斯的冰面冲撞，只不过把冰面换成了喷吐的紫色液体。由于喷吐紫色液体的时间较长，玩家有足够的时间离开地面形成的紫色区域，完全没有威胁的招式。

雷电召唤 抬手召唤雷电攻击玩家，雷电落下前地面会出现提示，及时跑开即可。

旋转茶壶 舞动长鞭将长眼睛的茶壶召唤到场景中，一段时间后茶壶开始做圆周运动并持续一段时间，对玩家的跑位造成很大的阻碍。

贴地 潜入地下后紧贴地面移动，玩家可以攻击到贴地状态下的魔物，不过该状态的魔物会经常使用放毒攻击，这招攻击力高不说还附带很强的毒化效果，建议此时用远程武器来攻击。

战法要点

这个魔物的大部分招式都有明显的出招动作，玩家有足够的时间来躲避。不过由于该魔物只在无限魔宫里出现，而挑战魔宫时基本都是使用近战武器作战，因此在攻击魔物时一定不要贪刀。贴地后的魔物虽然是可以攻击的，但由于魔物会在原地放毒，靠近毒潭后掉血极快，近战武器基本不敢靠近；远程攻击相对安全，但也要注意躲避BOSS的雷电召唤、帽子戏法等招式。





战国无双4

◆ACT◆Koei Tecmo Games◆日版◆2014年3月20日

本作的1.02版补丁于5月8日放出，除了在宝物库追加DLC关卡的任务一览外，流浪演武的死机问题、骑乘状态发动无双时攻击力不正确的BUG都得到了修复。不过先前流传的趁任务提示弹出的瞬间攻击武器箱、利用判定获取大量武器的良性BUG也被修复。

外传之章·世代对抗合战

配信日期：4月24日

售价：206日元

附带家宝：亲子杯——自身回复3条无双槽

胜利条件：击破明智光秀

败北条件：我军任意武将败走

任务名称	达成条件	触发条件
亲たちの攻势	击破高桥绍运等6将	–
谋神の小手调べ	击破毛利元就、斋藤道三、最上义光	“亲たちの攻势”结束后1分钟，或我方武将接近东南砦
鬼岛津、奋斗	阻止岛津义弘击破我方士兵（30人以内）	“谋神の小手调べ”结束
爱のある突击	阻止绫御前、上杉谦信入侵新世代军本阵	“亲たちの攻势”、“鬼岛津、奋斗”结束
战国最强を止めよ	2分钟内击破本多忠胜	“爱のある突击”结束
氏政护卫	护送北条氏政接近北条氏康	“战国最强を止めよ”结束
策のみにあらず	用小早川隆景在达成300连击的状态下击破毛利元就	【BONUS–金钱】操作角色中有小早川隆景，“谋神の小手调べ”开始后自动触发
伯父上の战	在击破岛津义弘前，用岛津丰久击破所有的铁炮队长	【BONUS–金钱】操作角色中有岛津丰久，“鬼岛津、奋斗”开始后自动触发
受け继いだ义の力	用上杉景胜快速连续地击破绫御前、上杉谦信（时间间隔30秒以内）	【BONUS–金钱】操作角色中有上杉景胜，“爱のある突击”开始后自动触发
战国最强を越えよ	用稻姬击破300名敌兵，再击破本多忠胜	【BONUS–武器】操作角色中有稻姬，“战国最强を止めよ”开始后自动触发
亲娘喧哗	用早川殿以无双奥义击破北条氏康	【BONUS–金钱】操作角色中有早川殿，“氏政护卫”结束后自动触发
成长の证?	用加拉夏在不接近明智光秀的前提下入侵旧世代本阵	【BONUS–武器】操作角色中有加拉夏，击破北条氏康后自动触发

外传之章·真信长包围网

配信日期：5月1日

售价：206日元

附带家宝：南蛮合羽——60秒内自身防御力上升200%

胜利条件：击破所有的敌将；（变更后）击破羽柴秀吉

败北条件：时间经过10分钟，或织田信长败走

任务名称	达成条件	触发条件
岛津军出现!	击破岛津义弘等4将	–
杂贺众出现!	击破杂贺孙市和所有的杂贺众	“岛津军出现!”结束
北条军出现!	阻止北条氏康等7将入侵大天守阁	“杂贺众出现!”结束
毛利军出现!	击破毛利元就等3将，阻止池田恒兴等3将败走	“北条军出现!”结束
武田上杉连合军出现!	击破武田信玄等8将	“毛利军出现!”结束
伊达政宗出现!	一对一地击破伊达政宗	“武田上杉连合军出现!”结束
德川军出现!	击破德川家康等5将	“伊达政宗出现!”结束
里切り者の末路	阻止荒木村重、佐久间信盛到达退却地点	【BONUS–金钱】①残余时间7分钟以上；②击破数达200人以上
战场の旗	击破所有的旗兵	【BONUS–武器】①残余时间8分钟以上；②击破旗兵4人以上
政宗样を守れ!	击破鬼庭纲元等4将	【BONUS–武器】①“武田上杉连合军出现!”任务中，在武田、上杉军的武将两两合流前将其击破；②“伊达政宗出现!”开始后自动触发
信长乱舞	用织田信长达成千人斩	【BONUS–金钱】①玩家操纵的角色中有织田信长；②开始5分钟内信长的击破数达800人以上

外传之章・战国军略合战

配信日期：5月8日

售价：206日元

附带家宝：两兵卫军记——15秒内练技槽不消耗

胜利条件：击破毛利元就；（变更后）击破毛利元就、小早川隆景

败北条件：黑田官兵卫、竹中半兵卫或黑田长政败走

任务名称	达成条件	触发条件
小十郎の奸策	击破片仓小十郎	玩家入侵东南砦
啄木鸟战法破り	2分钟内击破武田胜赖等4将	①“小十郎の奸策”结束；②武田、北条援军到来后，玩家接近山县昌景、高坂昌信、北条纲成、大道寺政繁任意一人
友を守る义将	击破大谷吉继	①“啄木鸟战法破り”结束；②击破武田信玄、北条氏康；③玩家入侵西北砦
要を崩す	击破石田三成	“友を守る义将”结束，或玩家入侵中央西砦，或玩家接近岛左近、石田三成
伪装后退	护送竹中重门、竹中重矩、竹中重利前往两兵卫本阵	“友を守る义将”、“要を崩す”结束
谋神を欺く	2分钟内击破吉川元春、吉川元长、吉川广家	①“伪装后退”结束，或开始后3分钟；②玩家接近吉川元春、吉川元长、吉川广家任意一人
美女の计	阻止小少将接近黑田长政	【BONUS–金钱】玩家接近小少将
最强の军略	阻止直江兼续和片仓小十郎的合流	【BONUS–金钱】玩家接近直江兼续或片仓小十郎
迅きこと	1分钟内击破武田信玄、北条氏康	【BONUS–金钱】①“啄木鸟战法破り”成功；②经过时间8分钟以内；③武田信玄、北条氏康尚未败走
潜む枭雄	击破松永久秀	【BONUS–金钱】①玩家进入中央关；②“谋神を欺く”尚未结束；③松永久秀尚未败走
军师とは	在我方武将无败走的前提下获得胜利	【BONUS–武器】①“伪装后退”、“谋神を欺く”成功；②我方武将无败走
隆景、现る	阻止小早川隆景入侵两兵卫本阵	【BONUS–武器】①“谋神を欺く”结束；②玩家接近小早川隆景

外传之章・东西无双合战（东军）

配信日期：5月15日

售价：206日元

附带家宝：びいどろ船——90秒内自身攻击速度上升30%

胜利条件：击破岛津义弘

败北条件：伊达政宗或伊达秀宗败走；（变更后）伊达政宗败走



任务名称	达成条件	触发条件
激突	击破锅岛直茂等4将	–
岛津のお家艺	击破岛津丰久、岛津义久	“激突”结束
凄绝なる奇袭	击破长宗我部元亲	“岛津のお家艺”开始，西北砦、西砦闭门后
反击开始	击破所有的铁炮兵长、弓兵长	“岛津のお家艺”、“凄绝なる奇袭”结束
别动队出阵	击破立花宗茂、立花訚千代	“反击开始”开始，且击破目标4个以上
西军の头脑	击破小早川隆景	“反击开始”、“别动队出阵”结束
结束の力	用协力奥义击破岛津义弘	①“西军の头脑”结束；②玩家接近岛津义弘
小少将の十八番	阻止小少将接近武田胜赖	【BONUS–金钱】①“激突”开始，且击破目标2个以上；②玩家接近小少将或武田胜赖
穷地	阻止香宗我部亲泰、长宗我部亲信、或长宗我部盛亲入侵东军本阵	【BONUS–武器】①“凄绝なる奇袭”开始；②玩家接近香宗我部亲泰、长宗我部亲信、或长宗我部盛亲任意一人
奇袭再び	阻止小野镇幸等4将入侵东军本阵	【BONUS–金钱】①“别动队出阵”开始；②玩家接近立花四天王任意一人
父の教え、今こそ	阻止毛利隆元、吉川元春与小早川隆景的合流	【BONUS–武器】①“西军の头脑”开始；②玩家接近毛利隆元、或吉川元春任意一人



栏目主持：乌冬

掌机市场扫描



不久前gate way烧录卡2.0版本内核的更新，诸如一卡多游戏切换功能的引入，以及《口袋妖怪 X・Y》的破解，4.5版本的3DS LL又开始成了热门选择。但是现实却是残酷的，随着烧录卡技术的日益完善相对应的却是主机存货的基本清零，一些翻新的低版本3DS价格都接近1000元，而3DS LL只能是偶尔有一些漏网之鱼出现在市场上，甚至有些玩家打起了商场里面神游版3DS LL主机的主意，只不过售货员阿姨可不会让你随便打开主机检查系统版本，所以此等下策可操作空间实在有限。玩家在购买破解版主机时可以从包装来分辨主机翻新与否，少量的港版全新机因为是随机带220V充电器，且为三项插头，所以包装盒较一般主机要大；欧版和美版的官方翻新机在包装上直接会有“翻新”字样的红色表示，较好分辨；而日版主机的话基本上就是商家自己的回收机，可以直接无视。至于正统的高版本全新机，价格则是不断探底，1150元的价格已经算是很合理了，而更便宜的则是美版的2DS，在1000元左右，但是锁区问题基本上还是锁死了玩家的选择空间，日版依然还是绝对的首选。美版主机因为需求量小，目前的价格反而超过了日版主机，一般都在1300元左右，大多数商家也没有备货，玩家如果不是对于语言有特别的要求或者是真的不需要那些日版“独占”游戏的话，倒是可以选择美版。

PSV在销售方面也是同样陷入了困境，暂时停滞的软件攻势大大阻碍了玩家的购机热情，玩家想要什么就不给什么似乎成了这一代掌机的一大特色。PSV-2000已经成为了市场的默认购机型号，1000型则是在不少玩家手中吃灰，同时也成为了二手市场的宠儿，现在一些商家也会直接销售一些二手主机，这类主机尽管比起全新机来说也便宜不了多少钱，但是却总能打动那些喜欢占小便宜的消费者，这里需要提醒大家的是，这些二手机往往不止流通过二手，“二手的二手”也是常有的情况，其内外的磨损程度可想而知，而且现在PSV主机由于普及度低，几乎没有相应的维修技术，一旦损坏如果没有备用零件更换的话基本就等同于报废，所以大家最好还是直接购买2000型，至于游戏，可以考虑二手或者数字版以节省开支。





一眨眼的工夫,每年一度的E3又来了，这次的主角大概就是因为Wii U卖得不好而要施展浑身解数的任天堂了吧。早前泄露出来的任天堂E3参展名单上罗列了不少让人眼前一亮的信息，比如传说中的Wii U新机型、还有许多任天堂的招牌游戏新作等等，可以看出，和以往的E3对比，这次任天堂可是卯足了劲的，虽然上个财年不算亏得太难看，但任天堂也明白，要再不发力，就太迟了。

PSV报价方面，各版本的机器有升有降，整体的价位水平和上个月保持一致：PSV-1000港版黑色报990元，大多是3G版，PSV-1000的3G模块相对来说比较容易坏掉，可以的话大家可以尽量避免买3G版；PSV-2000港版略升日版略降，分别报1180元和1130元；PSV TV日版报680元，比之前降了点，港版还是650元；带一个PS3手柄和一张8G记忆卡的PSV TV套装倒是便宜了很多，这段时间报800元，还另外再送一张6合1下载卡，是怎么个6合1就不太清楚了；记忆棒方面，64G终于跌破了500元防守线，本期报490元，8G和16G升了几块钱，可以忽略不计。

3DS最近这两三个月没什么话题大作，平淡得让人吃惊，不过倒是有《妖怪手表》这么个异类在默默地发光发热。这种状态到7月后可能就会有所改变，《妖怪手表2》、《怪物猎人4 G》、《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》再加上E3即将会发表的新作，乐观点看的话可能一直到今年圣诞，大家手里面的3DS都会忙个不停了。

再看看3DS LL的报价，日版价格依然最良心，报1090元，美版和港版都是1250元，台版报1280元，后面3个版本在国内基本鲜有人问津。另外值得一提的是最近任天堂官方的3DS LL扩张右滑杆只卖88～95元，买一个来镇下宅也无妨。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（日版）	3DS LL（4.5）	3DS LL（4.5以上）	2DS	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	—	—	1090	—	780	40	60	95
北京	绿洲电玩	—	1400	1150	1000	700	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	990	1390	1180	990	780	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	—	1250	1100	—	700	60	80	120
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1480	1280	950	780	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1150	1400	1200	—	780	70	100	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV -1000 Wi-Fi版	PSV-1000 3G版（无锁）	PSV-2000	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)	PSV记忆卡(64G)
广州	打机王	—	990	1130	—	110	190	320	490
北京	绿洲电玩	1000	1150	1200	90	130	240	350	480
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1190	1280	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	990	1100	1200	80	120	220	350	530
安徽合肥	大拇指电玩	1100	1100	1280	85	145	235	350	550
广西南宁	光派电玩	1080	1180	1280	—	150	250	380	550

硬件短消息

栏目主持：乌冬　文 钢琴

DX妖怪手表

品　　名	DX妖怪ウォッチ
出　　品	Bandai
对应机种	无
官方价格	7970日元

有接触过日系玩具周边的朋友应该会知道，“DX[XXXX]”是Bandai旗下著名的儿童玩具系列之一，特色是较高的仿真水平、发声发光效果以及大众的价格，产品线囊括《假面骑士》、《奥特曼》、《变身战队》等特摄作品、各种儿童向动画（例如陀螺）中出现的变身装置或者武器，近期因为动画热播而人气飙升的《妖怪手表》也是其中之一。撇开作品本身，这款DX妖怪手表的外观已经相当潮，按下召唤执行键有发光效果，还送的两只妖怪硬币。另外有点必须要注意，这手表是完全没有计时功能的，手表面板上只是一层伪装的贴纸而已。








怪物猎人主题小挂件

品　　名	モンスターハンターマスコットアイテム
出　　品	Capcom
对应机种	全机种
官方价格	864日元





3DS平台《怪物猎人4 G》将在今年下半年席卷市场，Capcom很识相地在推出原作里出现的各种道具的小挂件来为游戏预热。这些小挂件上会有该道具的菜单Logo以及实物各一个，有Capcom自己亲自出马，还原度自然是相当高，第一波产品包括大爆桶、调合书和烤肉，种类不用说会逐渐增加，数量足够的话，都能自己做一套桌游出来了，各位真猎人准备好被宰的准备吧。

PSV抗冲击尼龙软包

品　　名	バロソフトポーチ
出　　品	GAMMAC
对应机种	PSV
官方价格	1180日元

韩国周边公司GAMMAC推出的一款相当实用PSV收纳包，本体主要由轻便柔软的高级尼龙缝制，内部空间十足，有双层防震护垫、卡带槽、杂物夹层（可以放耳塞充电线等）、PSV收纳夹层（PSV1000和2000都可以在装备保护壳的状态下放进去），满足大部分出行需要，目前有3种颜色可选。





PSV专用铝合金卡带盒

品　　名	フラットカードケース
出　　品	Game Tech
对应机种	PSV
官方价格	980日元



本品是Cyber专为PSV打造的时髦产品：外壳部分为铝合金材质，表面有特殊纹理，手感卓越；采用了万能社交色——黑色，在任何场合拿出来都不会显得失礼或者唐突；卡带收纳槽为ABS塑料材质，有5个卡带格，一个单独的记忆卡专用的PSV游戏卡带形状的收纳格，最多可同时收纳5张PSV游戏卡带、或者4张游戏卡带和两张记忆卡；卡带盒有个小机关，打开时卡带收纳槽会翘起一边，方便存取卡带；价格方面在同类产品里也十分公道。





3DS游戏选择器

品　　名	3DS用【ゲームセレクタ】
出　　品	Answer
对应机种	3DS\NDSL\NDSi\NDSi LL
官方价格	2036日元

Answer推出的一款很神奇的周边，工作原理十分简单，添加外部电路，最多连接3张游戏卡带，并通过开关来接通其中一张卡带的电路，就达成了像以前红白机那些“多合一”游戏卡带的效果了，但装上去这么大块东西肯定会有对手感有影响。不过按照现在的游戏周边工艺发展速度，这款产品还是可以改进的，比如进化成握把或者移动电源之类。





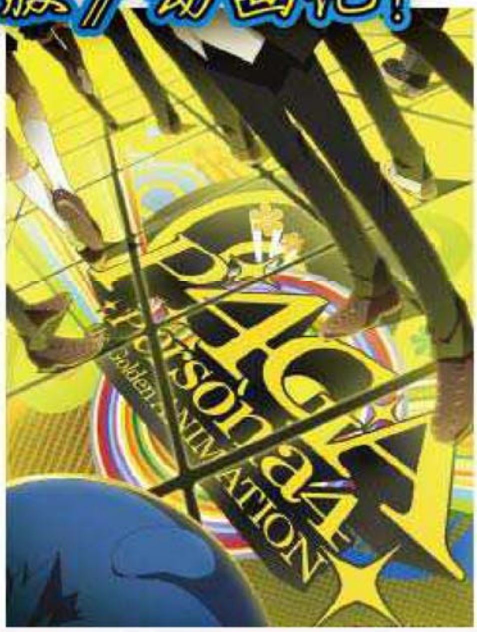
游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



白菜
提供

《Persona4黄金版》动画化!



诞生自PS2平台的RPG大作《Persona4》，其动画化作品《Persona4 the ANIMATION》于2011年10月放映以来，以优良的品质赢得了广大FANS的赞誉。2012年6月，原作得到强化后移植PSV平台，更名为《Persona4











黄金版》，一度保持“PSV上销量最高游戏”的美名。如今这款风靡全球的作品，也已经完成了动画化的大部分制作，即将于2014年7月与动漫爱好者们见面，其名为《Persona4 the Golden ANIMATION》，简称《P4GA》。

《Persona4 黄金版》在《Persona4》的基础上，增强剧本内容、加入全新角色、更改游戏系统和平衡性等要素，作品整体焕然一新。该作在动画《Persona4 the ANIMATION》放映后发售，至今创下了累积35万套的优异成绩。而今年即将放映的《P4GA》，继承了《Persona4 黄金版》的完整剧情，游戏中的新角色玛莉当然也会在动画中登场，声优也启用了游戏的原班人马。主人公鸣上悠的声优为浪川大辅，玛莉的声优为花泽香菜。

动画的制作依然由A-1 Pictures负责，制作班底基本沿袭《Persona4 the ANIMATION》的配置，不过前作监督岸诚二则挂名为总监督，转为负责整体的调整。本作的监督为前作负责OP影像，最终话等重要剧情部分的田口智久。至于大家最为关心的音乐，依然是由大家熟悉的目黑将司担当。







▲主人公鸣上悠。因双亲工作上的原因，搬至稻羽市上学，暂居在叔父堂岛辽太郎家中的高二学生。

▲《P4G》新角色玛莉。居住在天鹅绒房间的神秘少女，没有过去的记忆。

目前官方已经公布了动画版的第一段宣传PV，从截图中可以看到动画人设比起前作更加传神。大家一起期待7月来临吧。







胧月
提供

《进击的巨人》超硬质剑柄型iPhone壳登场







形形色色的痛iPhone壳屡见不鲜，不过无论做工如何精美、题材如何对胃口，相信大家看过的大部分都是方方正正的规矩形状。将于8月发售的这款iPhone壳则打破常规，在矩形的壳后又嵌套了剑柄部分，金属感十足。捏住把手可打开摄像头的遮盖，有一定的操作乐趣。使用耳机时，插入的耳机线看起来就像原著中的钢丝，自然契合。该壳仅对应iPhone5和5S，预定8月发售，价格约为4000日元。

《妖怪手表》迷你盒蛋发售，可爱的妖怪们立体化！

胧月 提供





借助动画的热播，发售已大半年的《妖怪手表》近期表现抢眼，长卖不说，销量数字更大幅反弹，重夺日本市场销量榜首位。4月下旬，由MegaHouse出品的5款扭蛋也应声上市，包括大人气的地缚猫、密告者、小狛、野河童和泄密婆。如果你想保证集齐所有款式，可以购买总价为4800日元（不含税）的套盒装，一共10个，确保每一款均能入手两个。

练歌神器让你不用再害羞

胧月 提供







不少喜欢初音乃至其翻唱歌曲的玩家是不是曾有过练就一嗓子美声的冲动呢？但如果你家的隔音条件不太好，就会顾虑到是否打扰邻居。万一你有一个损爸或损妈，在你扯开公鸭嗓嘶吼之际不经意地埋汰你几句，也会打消练歌热情。又或者你天性内敛，在“出关”前不想过分张扬。以上种种，碍于隔音环境而止步不前的你，可以参考一下这款纸箱材质的随身隔音间。该产品于去年11月下旬问世，今年5月发售新款。由于采用了纸盒材质，所以价格相对低廉——注意只是相对，旧款为6万日元，新款为8万日元。所以如果你只是抱着三分钟热度的玩票心态而又不是土豪，建议还是谨慎购买。

它的隔音效果有多好呢？据测试，一米的距离可让隔音间里的声音降低30分贝。那么唱K时的音量大约90分贝，相隔一米距离时听到的声音就降到60分贝了，相当于普通聊天，这就可以确保不会打扰到邻居。如果不想让父母听到，可以将隔音间放到自己的卧室，再关上房门，基本也万无一失了。好吧，我想你们也没那么蛋疼地躲在里面看些不健康的东西。这方面没那么保险的，还是戴耳机好了。

《妖怪手表》卡片游戏和扭卡机登场！





▲《妖怪手表》卡片游戏的基础包（左）和扩展包（右）。

在日本小学生中拥有巨大人气的《妖怪手表》再度用新周边展开了抢钱计划。

从5月2日开始，日本国内开始发售《妖怪手表》的对战型交换类卡片游戏。游戏支持2人进行对战，玩家可以在共计50种卡片中收集自己喜欢的妖怪角色卡片，然后在游戏中将其召唤出来与朋友共享白热化战斗的乐趣。

基础包名为“妖怪手表附体卡片战斗 基础包 初始的朋友”（妖怪ウォッチとりつきカ–ドバトル スタ–トパック ~はじめてのともだち），其中包含15张角色卡片和一本手册，售价为500日元（不含税）。扩展包中有五张卡片，每一套的售价为150日元（不含税）。

除可在便利店、玩具店等店铺直接购入的基础包和扩展包外，此次还同时发售了可通过《妖怪手表》专属扭卡机入手的扭卡机包。扭卡机包一套中包含三张卡片，每套扭卡机包的售价为100日元（含税）。



◀《妖怪手表》专属扭卡机。



游戏中的卡片共分两类，一类为“妖怪卡片（妖怪カ–ド）”，在《妖怪手表》游戏或动画中出现的妖怪都会悉数登场，每只妖怪都有自己独特的战斗技能和附身技能，因此如何运用这些妖怪角色进行战斗也十分考验玩家的策略性；另一类卡片是“事件卡片（イベントカ–ド）”，在动画中发生的各种各样的剧情事件都会由此类卡片重现，并且事件卡片还会发动各种各样有趣的效果让战斗掀起高潮！



▲部分卡片一览。珍稀卡片（レアカ–ド）和闪亮卡片（キラキラカ–ド）还有特殊的CG效果。

游戏美图秀



栏目主持
阿鲁

PSV平台的《刀剑神域 虚空碎片》销量依旧不俗，很是给原作党们涨了志气，本辑《掌机王SP》也收录了这款作品的相关攻略。另外，官方中文版也预定于5月29日发售，相信不少国内的玩家也准备掏腰包了吧。在如此大好的形势下，“美图秀”自然也要凑热闹来一发，下面就奉上《刀剑神域》的相关美图。





阿鲁：为了不被剧透，我决定不玩游戏了。

白菜：绝剑进了SAO，桐人还有二刀流？BNGI又在瞎搞么……







白菜：游戏中莉法是ALO的风精灵造型，诗乃又是SAO还原现实的造型，所以说这设定到底跟哪边？

阿鲁：原作中挂掉了的小幸不也出现在游戏中了么，不要在意这些细节。













白金殿堂

栏目主持：苍穹

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

魔都红色幽击队

白金 1 金杯 2 银杯 5 铜杯 48

◆Arc System Works◆RPG◆2014年4月10日◆日版
◆白金难度：6◆白金所需时间：约60小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无

虫无兮

白金综述

需要注意的是，本作因为有BUG，会导致玩家即使满足条件也无法获得“破坏者”这个奖杯。目前官方已经允诺会在升级补丁中修正，不过直至截稿前补丁尚未放出，建议玩家将该奖杯留至最后一个取得。

本作主线流程并不长而且对话可以全程快进，不过有不少累积型的奖杯，还是需要玩家耗时间刷刷刷的。按照上辑的攻略操作，并在每话的幕间休息时练练级，累积桌游的胜利数及除灵任务的完成数。同时，在第9话的BOSS战前，及11话的幕间休息时各留一个存档。这样一路通关时就可以获得所有剧情相关及部分战斗相关的奖杯。通关后，再读取11话的存档，然后开始刷战斗相关以及累积型的奖杯。在这个过程中，根据第一次通关时发生的告白事件，选择一名和告白者不同性别的同伴共同进退来累积好感度，之后再次完成第12话和第13话，在通关时收获另一个告白相关的奖杯。然后，继承通关存档，在二周目的第10话获得最后一个未入手的剧情影像。最后待“破坏者”的奖杯入手，就可以获得白金奖杯了。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	魔都红色幽击队	获得其他所有的奖杯
铜杯	转校生の世界 Change the world	结束第1话的剧情
铜杯	冷たいお前 Cold as Ice	结束第2话的剧情
铜杯	エピタフ Epitaph	结束第3话的剧情
铜杯	同じ事さ It makes no difference	结束第4话的剧情
铜杯	ハ—トに火をつけて Light My Fire	结束第5话的剧情
铜杯	天国への階段 Stairway To Heaven	结束第6话的剧情
铜杯	小さき翼 Little wing	结束第7话的剧情
铜杯	地獄のハイウェイ Highway To Hell	结束第8话的剧情
铜杯	サタデ—ナイトスペシャル Saturday Night Special	结束第9话的剧情
铜杯	朝日のあたる家 House of The Rising Sun	结束第10话的剧情
铜杯	反逆の时 Rock of Ages	结束第11话的剧情
铜杯	俺を吊るせ You Keep Me Hangin' On	结束第12话的剧情
铜杯	抗いし者たち！ We will Rock you!	结束第13话的剧情
铜杯	真相 冷たいお前 Cold as Ice	在发动第六感的情况下结束第2话的剧情
铜杯	真相 エピタフ Epitaph	在发动第六感的情况下结束第3话的剧情
铜杯	真相 同じ事さ It makes no difference	在发动第六感的情况下结束第4话的剧情
铜杯	真相 ハ—トに火をつけて Light My Fire	在发动第六感的情况下结束第5话的剧情
铜杯	真相 天国への階段 Stairway To Heaven	在发动第六感的情况下结束第6话的剧情
铜杯	真相 小さき翼 Little wing	在发动第六感的情况下结束第7话的剧情
铜杯	真相 地獄のハイウエイ Highway To Hell	在发动第六感的情况下结束第8话的剧情
铜杯	真相 サタデ—ナイトスペシャル Saturday Night Special	在发动第六感的情况下结束第9话的剧情
铜杯	真相 朝日のあたる家 House of The Rising Sun	在发动第六感的情况下结束第10话的剧情
铜杯	真相 反逆の时 Rock of Ages	在发动第六感的情况下结束第11话的剧情
银杯	シックスセンス	发动过所有的第六感剧情的情况下通关
银杯	憧れの的	被女性同伴告白
银杯	頼れる汉	被男性同伴告白
金杯	青春のすべて	相册（アルバム）内集齐了所有的影像

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	ノ–プラン	在战术指示时不设置任何陷阱并获得战斗胜利
铜杯	司令塔	在战术指示时设置30个以上的陷阱并获得战斗胜利
铜杯	传说のヒットマン	在战斗中使出5次以上的会心一击并获得战斗胜利
铜杯	破坏者	在战斗中破坏物品造成20次赤字
铜杯	デンジャラス	四名参战角色全员濒死的状态下获得战斗胜利
银杯	东京制霸	在东京23区的每个区域都完成过除灵任务
铜杯	やり手の除灵屋	除灵任务累积完成50次
银杯	信赖できる除灵屋	除灵任务累积完成100次
铜杯	ラマン	感情入力时选择“爱”的次数达到50次
铜杯	怒りんぼう	感情入力时选择“怒”的次数达到50次
铜杯	友达思い	感情入力时选择“友”的次数达到50次
铜杯	优柔不断	感情入力时选择“恼”的次数达到50次
铜杯	ダメ人间	感情入力时选择“悲”的次数达到50次
铜杯	セクハラ	感觉入力时选择“触”的次数达到50次
铜杯	绝对音感	感觉入力时选择“听”的次数达到50次
铜杯	グルメ	感觉入力时选择“味”的次数达到50次
铜杯	先见の明	感觉入力时选择“视”的次数达到50次
铜杯	臭气判定师	感觉入力时选择“嗅”的次数达到50次
铜杯	ポ–カ–フェイス	五感入力时选择无视
银杯	スピ–ド解决	在5回合内获得战斗胜利
银杯	无伤除灵	四名参战角色全员无伤的状态下获得战斗胜利
铜杯	メジャ–级	在战斗中仅使用投掷道具并获得战斗胜利
银杯	ギリギリ	在最后1回合获得战斗胜利
铜杯	一匹狼	只有主人公参战的情况下获得战斗胜利
铜杯	ゲ–ムの达人	在桌游中获得50次胜利
铜杯	ゴ–ストの世界	在桌游中，4名猎人全部被恶灵击倒
铜杯	变态除灵屋	主人公装备着ブラジャ–、黑ストッキング及ハイヒ–ル并获得战斗胜利

难点奖杯打法

憧れの的

银杯

頼れる汉

银杯

结局时好感度最高的同伴会前来跟主角表白，根据同伴的性别会入手不同的奖杯。建议玩家第一次通关时先攻略女性同伴（最好选择曳目，因为其他奖杯也需要提高她的好感度，理由在下文会提到）。之后读取存档回到第11话的幕间休息刷“东京制霸”和“司令塔”两个奖杯时，需要和白峰不断进行训练。只要在玩桌游和做任务时也带上白峰，第二次通关时白峰前来告白的几率接近100%。这样就可以顺利获得两个奖杯了。

需要注意的是，华山兄弟虽然是汉子，不过其告白时会视作被女性角色告白。喜欢猎奇的玩家要注意了……

青春のすべて

金杯

游戏通关就可以看到大部分的剧情影像，不过第10话时，根据玩家的选择会触发不同的事件。如上辑攻略一样，在对话选项时选择“九门のことを话す”、“公安を止める”、“夕隙社はなくならせない”、“事情を话す”，便会进入曳目路线；选择“九门のことを话さない”、“公安を止めない”、“夕隙社はなくなる”、“事情を话す”则进入支我路线（中间的五感入力选项对路线分歧没有影响）。进入不同的路线后，和曳目/支我的好感度够高的话，便可以看到影像。由于同一周目只能看到其中一条路线的影像，所以集齐影像最快也要等到二周目的第10话。由于曳目加入比较迟，建议一周目走曳目路线，在刷累积型奖杯时顺便提高与她的好感度；二周目则在对话中时常对支我表示友好，这样直接冲主线到第10话时，好感度也足够触发支我的影像，在该话结束时奖杯入手。

司令塔

铜杯

布置30个陷阱需要技能“箱组み”达到Lv 16。与白峰训练以提高“取次交涉”的等级时会顺便提升不少，也可以找左户井训练。之后随便找一个任务并布置30个“食卓盐”再获胜就可以入手奖杯。

破坏者

铜杯

主人公一行作为优秀的除魔人，在战斗中有优异的表现自是在所难免，由此带来的各种特殊奖励数目也相当可观。普通的战斗中砸个桌子窗户打火机什么的，就算是液晶电视也没法让主人公赤字——除非砸坏两台。为此，游戏中准备了这样一个战斗场所——灵园（同名的战斗场所不止一个，

请认准附图）。其中行行重行行的墓石，每砸坏一个就要赔48000日元！砸坏两个赤字就跑不掉了（小编试过砸坏6个赤字20万……）。建议玩家在刷这个奖杯前先存档，待拿到奖杯后再读档，否则真是损失惨重。

还有一点需要注意的是，不是所有的武器都可以破坏物品，查看武器时按△键可以阅读其背面的解说，解说的背景为纯白便是能破坏物品的武器，有蓝色图标则不是。



デンジャラス

铜杯

运气好的话，这个奖杯可以在平时的战斗中自然达成。如果要特意刷的话，推荐以第9话的BOSS为对手，其攻击可以让角色陷入中毒状态。中毒状态会慢慢扣减角色的HP却又不会致死，刚好可以满足该奖杯的要求。参战前角色需先换下有毒抗性的装备，开战后第一时间冲到BOSS身边轮流挨上一招，同时削减BOSS的HP。之后四名角色缩到一边开始慢慢扣血，同时提高攻击力。待四名角色都达到濒死状态后，再上前给BOSS最后一击。如果角色的出手不及BOSS快，记得带几个诱饵陷阱转移BOSS的火力，免得不幸被打死。

东京制霸

银杯

玩家在哪个区做过任务，游戏中是不会显示的，只能自己记住。各位读者可以利用后文的“东京23区”表格来记录自己曾经完成过任务的地方。其中，黄色背景的部分是玩家在主线中会进行除灵的区域，而白色背景的只能在除灵依赖揭示板接下对应区域的任务来到达。提高技能“取次交涉”的等级，可以增加在除灵依赖揭示板出现的任务的区域种类。正常情况下，该技能达到Lv 18后就会出现浅色部分的最后一个区域——墨田区。

ラマン
等10个五感入力相关奖杯

铜杯

这堆看上去很耗时间的奖杯，实际上有快速入手的方法。第13话，在少女幽灵要求主人公的灵打开教室的门的场景，输入“怒+触”或者“爱+触”以外的指令的话，会被要求重新输入。只要连续输入错误的指令，相应的奖杯很快就能入手。拿齐10个奖杯只需要半个小时左右。



ゴーストの世界

铜杯

要求猎人在桌游时全灭才能获得的奖杯，需要注意的是，猎人因为卡组无牌可抽而落败是不符合条件的。正常情况下，恶灵攻击无力、防守不精、脚步缓慢、反应迟钝，没一只像样的，就凭这样的身手还想灭掉猎人们，简直是白日做梦。不过，只要猎人中出了玩家这个叛徒，就可以借助各种道具的力量，来成为神一样的猪队友（桌游道具详见后文一览表），提高团灭的成功率。

在正式进入战斗前需要一些准备工作。就像刚刚写到的，普通恶灵没一只能打的，因此，用100点小龟点数换取一张AT高达4的幽灵卡片“ゼリ－マン”是很有必要的。初始的4个猎人角色基本上吃下一招就挂了。不过担当恶灵的同伴不一定会选用这张卡，如果进入桌游后没有见到，那就直接退出重进吧。参与的同伴方面，猎人方尽量选比较愚钝的，比如小菅、龙藏院或华山兄弟等；而恶灵一定要由比较聪明的同伴担当，小编个人推荐深舟。使用角色方面，推荐玩家选择1MV 4HP的“科学者ハン

タ–”，一个是把血槽短的留给同伴，另一个是有MV的话方便卡位。

进入游戏后，虽然玩家不能在杀敌方面有所建树，但是也不可以在一个角落消极应战。毕竟敌我双方都不受控制，需要主动出击给恶灵撑腰。利用“**ディ–ンドライブ**”等牌快速移动并确定恶灵，尤其是**ゼリ–マン**的位置，然后利用“清**め**の盐”等在恶灵附近待机。当队友接近时，就双管齐下给恶灵送人头：

剥夺战斗力：削弱队友战斗力最好的方法莫过于夺其手牌。大部分情况下，不依赖“EMF探知机”的话队友是打不中恶灵的。将手牌用光后用“**カ–ドシャッフル**”将队友的手牌夺过来，那么队友只有每回合抽到的两张牌能用，对恶灵的威胁可谓大幅度减少。没有“**カ–ドシャッフル**”可用也不要紧，有“印章・玄武”在手的话，可以故意积攒手牌让队友对自己使用“**カ–ドシャッフル**”，让没有手牌的队友见鬼去吧。

剥夺行动力：队友移动和玩家一样，是会根据地形扣除行动力的；而恶灵的移动则不受此限制。所以，“**ガソリン**”和“**埋め立て**”等会消除对恶灵有利的地形的卡片千万不要使用。而“大豆”则有了新的用法：将荒地变成畑不仅可以提高队友移动时的消耗，还能给受到伤害的恶灵回复HP。“**重たい足取り**”能够让队友寸步难行，搭配“**カ–ドシャッフル**”更是可以获得大量手牌。如果队友身旁都是平坦的康庄大道，则玩家可以故意卡在队友身边，让队友绕圈子而耗去行动力。卡队友的路，让队友无路可走。待队友止步于恶灵身边，就是其丧命之时。



变态除灵屋



这个奖杯的难度在于道具的入手率比较低。**ブラジャ–**和黑**ストッキング**只能在便利店“4–B”通过抽签入手，属于一等奖的“变态绅士**セット**”，玩家只能买买买、抽抽抽了。**ハイヒ–ル**同样可以通过一等奖的“**セレブマダムセット**”入手，还能通过和伏赖进行训练获得。集齐变态三件套之后，装备上并完成一个任务，即可入手奖杯。

附表1 东京23区

编号	区名	确认栏
1	千代田区	☐
2	港区	☐
3	文京区	☐
4	台东区	☐
5	墨田区	☐
6	品川区	☐
7	目黑区	☐
8	世田谷区	☐
9	杉并区	☐
10	丰岛区	☐
11	北区	☐
12	荒川区	☐
13	板桥区	☐
14	练马区	☐
15	足立区	☐
16	中央区	☐
17	江东区	☐
18	大田区	☐
19	涩谷区	☐
20	中野区	☐
21	葛饰区	☐
22	江户川区	☐
23	新宿区	☐

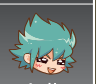
附表2 桌游道具

道具名	效果
ディ–ンドライブ	该卡片用于移动时，所有地形的行动力消耗都等于1
ガソリン	将玩家周围9格中的废屋变成荒地
清めの盐	下个回合，恶灵不会进入玩家站着的格子
印章・玄武	手牌持有此卡片时，当其他猎人对自己使用“扫除机”或“**カ–ドシャッフル**”的话可以无效其效果，并让使用者从卡组丢弃2张卡
大豆	将玩家周围9格中的荒地变成畑
重たい足取り	下个回合，除自己之外的猎人只能进入森、岩场及池这些地形
しめなわ	非满血状态的恶灵在下个回合无法移动
保食神	用此卡进行攻击并命中恶灵的话，得到一张ホットドッグ
ホットドッグ	回复所有HP
埋め立て	将玩家周围9格中的池变成草むら
カ–ドシャッフル	与任意一名猎人交换手牌
EMF探知机	两回合内，恶灵所给出的提示会直接表明所处的格子
扫除机	从任意一名猎人的卡组抽取两张牌加入自己的卡组
自动攻击装置	手牌中有这张卡的时候，当恶灵对玩家发起攻击时，会先制对恶灵造成（角色AT+2）点的伤害

苍翼默示录 刻之幻影

1 2 5 48

◆Arc System Works◆FTG◆2014年4月24日◆日版
◆白金难度：5◆白金所需时间：40小时以上
◆在线或联机奖杯：有◆硬件要求：无



白金综述

对于熟悉系列的FTG玩家来说，本作白金的总体难度不算高。但若是不擅长FTG的玩家，则难度至少上升到7。单机模式下最难的“进击のハイランダ–”奖杯涉及到一点点运气，需要玩家有一定耐心。而联机模式下的奖杯，如果没有第二台PSV协助的话，耗时将会无限延长，不可计算。就算朋友之间互刷奖杯，也会因为联机时的延迟而困难重重，一定要先做好各种挫折的心理准备。另外最后6个隐藏奖杯与DLC角色相关，必须花钱从PSN商店中下载TERUMI和KOKONOE的使用权才能获得，不过不影响白金奖杯的获得。注意所有关于角色和系统的奖杯，都不能在教学模式、练习模式和挑战模式中获得。

白金路线

①完美通关故事模式。
②选用故事模式通关后解锁的KAGURA，通关一次街机模式。
③在练习模式中选择一名主力角色，练习半小时以上，熟悉其技战术与连段。
④使用该角色挑战深渊模式，突破5个迷宫。
⑤回收教学模式、竞赛模式、建御雷神挑战模式、无限战神模式和挑战模式的奖杯。
⑥完成线上对战模式下的特定奖杯，并在录像鉴赏模式下播放其中一段网战录像。
⑦在各种线下、线上对战模式中，拿到全部角色相关奖杯。有条件的话请与朋友在练习房间中互刷，否则会消耗掉大量时间。
⑧进入画廊模式，获得画廊模式的相关奖杯。（如果未达成，可以用P$点数购买相关项目。）

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	刻の幻影	取得其他所有奖杯
铜杯	放课后BBタイム！	完成チュ–トリアルモ–ド
铜杯	续きはスト–リ–モ–ドで！	完成ア–ケ–ドモ–ド
铜杯	多分これが一番高得点だと思います	通关スコアアタックモ–ド时获得2亿分
金杯	进击のハイランダ–	全角色完成ハイランダ–アサルトモ–ド
银杯	ボスラッシュ！	在アンリミテッドマ–ズモ–ド中累计战胜10人
铜杯	努力→胜利→友情！	在トレ–ニングモ–ド中训练30分钟
银杯	コンボリスト	チャレンジモ–ド中完成500问
银杯	たんけんイカルガのまち	在アビスモ–ド中通关5个迷宫
铜杯	To Be Continued	在スト–リ–モ–ド中完成EP1
金杯	そして续编へ……	在スト–リ–モ–ド中完成全部正统剧情章节
金杯	P$で买えない价值がある	ギャラリ–モ–ド收集率达成50%
铜杯	动画を见るときは部屋を明るくして离れて见てね	在リプレイシアタ–中观看一次录像
铜杯	女子力アップ☆	编辑D–Code
银杯	上出来だ！褒めてやろう！	网战等级提升至初段
铜杯	ここは最高の饵场ではないか！	在玩家自由战中胜利
铜杯	最高の强者が集まる最高の舞台	完成10场多人战斗

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	终わらせますよ！	发动OD
铜杯	法阵展开！	在OD状态下发动DD技KO对手
铜杯	まずはそのガ–ドをぶち坏す！	发动CT100次
铜杯	クラッシュ☆バング–	用CT破坏BANG的防御
铜杯	ス–パ–ぬるぬる魔神	拆投100次
铜杯	ナイスバ–スト！	发动Burst时冲击波没有接触到对手
银杯	Blue sanction	打出全部角色的AH
铜杯	俺のモノになってくれ！	用AMANE的AH命中所有男性角色
铜杯	さて、实验の时间だ……	用RELIUS的AH命中所有女性角色
铜杯	Hello world！	第一次启动游戏
铜杯	第666拘束机关开放！	选择RAGNA打出666伤害
铜杯	刹那如月雪华尘	选择JIN在一局对战中用22C命中对手9次
铜杯	チャンバ–内、正常加压中	选择NOEL用236C打出CH
铜杯	今日は风が骚がしいわね	选择RACHEL在一局对战中使用D系吹风20次
铜杯	62秒でケリをつけるニャス！	选择TAOKAKA，在对战倒计时62秒时用J236236D将对手KO
铜杯	まだまだル–キ–だな	选择TAGER在一局对战中用J360C（空中一圈C）命中对手3次
铜杯	御无礼	选择LITCHI用AH打出CH
铜杯	怒首领虫 大复活	选择ARAKUNE打出100HITS以上
铜杯	お前の铁槌に钉を打て！	选择BANG，在OD发动中使用236236D将对手KO

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	かるるカンタ–ビレ最终乐章	选择CARL，用623C起手、214214D收尾的连段将对手KO
铜杯	なんだ、ただのハクメンか	选择HAKUMEN打出10000以上伤害的连段
铜杯	ソ–ド サマナ–の数を数えろ	选择ν=13=，在一次连段中使用全部D系空间剑攻击
铜杯	ヒントは……	选择TSUBAKI，在一次连段中使用全部D版必杀技
铜杯	この男、人を骗し食らう蛇	选择HAZAMA，用OD状态下的214D派生632146D将对手KO
铜杯	见せてやる、クサナギの剑を！	选择μ=12=在一局对战中使用63214B 10次
铜杯	その强さ、ギャラクシ–级！	选择MAKOTO在一局对战中使用所有的LVG攻击命中对手
铜杯	パ–フェクトよ、ヴァルケンハイン	选择VALKENHAYN，获得一场PERFECT胜利
铜杯	このロリコンどもめ！	选择PLATINUM在一局对战中使用2（长按）8C当身成功3次
铜杯	トラバサミ ノ–ル再び	选择RELIUS在一局对战中使用22A/B/C 10次
铜杯	インフィニット☆ジャスティス	选择IZAYOI在一回合中蓄满16格零织槽
铜杯	CheapFinish！	选择AMANE，使用各种D系攻击以防御磨血的方式胜利
铜杯	わたし一人で十分だ	选择BULLET，在OD状态下使用720A（转2圈A）派生720D派生1080D（转3圈D）将对手KO
铜杯	杀ッテヤルデス	选择AZRAEL，在附加上下两个弱点的情况下，使用236236D命中对手
铜杯	男は黑に染まれ	选择KAGURA完成ア–ケ–ド モ–ド
铜杯	漆黑のスサノオ【DLC奖杯】	选择TERUMI完成ア–ケ–ド モ–ド
铜杯	弱い者イジメは好きじゃねえなあ！【DLC奖杯】	在チャレンジモ–ド 中完成TERUMI的20条命题
铜杯	俺样のゲ–ジがこんなに溜まりやすいわけがない【DLC奖杯】	选择TERUMI在一局对战中使用所有的DD技命中对手
铜杯	「最强」と「最高」の娘【DLC奖杯】	选择KOKONOE完成ア–ケ–ド モ–ド
铜杯	科学こそ力だ！【DLC奖杯】	在チャレンジモ–ド 中完成KOKONOE的20条命题
铜杯	ファイナルフュ–ジョン承认だ！【DLC奖杯】	选择KOKONOE，用2363214C打出10000以上伤害

难点奖杯打法

放课后 BB タイム！

铜杯

完成该模式下除“战术指南”以外所有的指南。全部可以用START和FN2跳过。

续きはスト–リ–モ–ドで！

铜杯

任意一名角色完成ア–ケ–ド モ–ド 均可获得。建议选择KAGURA，可同时获得“男は黑に染まれ”的奖杯。

多分これが一番高得点だと思います

铜杯

スコアアタックモ–ド 下通关即可额外获得3000万分。另外PERFECT胜利奖励500万分，连胜两局奖励1000万分，无伤胜利奖励1000万分，且无伤和PERFECT得分可以叠加。与总共10名角色的战斗中，只要一场不败，并达成6场PERFECT胜利即可获得该奖杯。

进击のハイランダ–

金杯

本作单机最难的奖杯。这里的全角色指的是除TERUMI和KOKONOE以外的角色。详细打法请参照本辑攻略部分。

ボスラッシュ！

银杯

本作的无限战神模式中，对手的强度比前作更强更难缠。不过这个奖杯其实并不要求打通该模式，而是只要在这个模式中“累计”战胜10人即可，即是说将第一名角色打败10次都可以。推荐选择最好对付的BANG路线。

努力→胜利→友情！

铜杯

必须保持攻击行动达30分钟，因此不可采取橡皮筋挂机法。

コンボリスト

银杯

每个角色的前20条连段都比较初级，如果是有FTG基础的玩家，即使是完全没摸过的角色，相信也能在15分钟以内完成他的前20条。本作算上两名DLC角色一共有26人，每个角色打完20条，获得该奖杯绰绰有

余。购买了DLC角色TERUMI和KOKONOE的玩家，建议同时完成他们的前20条连段，以解锁另外两个附加奖杯。



そして续编へ……

金杯

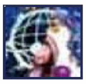
可以参照攻略部分的“故事模式”详解。在剧情中按STRAT键调出菜单，将“**テキストスキップ**”设定为“**すべて**”，然后按R可以快进所有剧情，能够在1小时内完成该奖杯。注意该奖杯只需完成正统剧情，搞笑结局和EXTRA剧情不用回收。



P$で买えない价值がある

金杯

注意收集率50%是加算画廊模式四项分项下的所有收集要素。完成故事模式、深渊模式、竞赛模式和建御雷神挑战模式的奖杯后再来画廊，用P$点数买光500、1000的图片即可达成。



上出来だ！褒めてやろう！

银杯

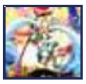
在初段之前即便输掉对战也能获得经验，纯粹是时间问题。如果能保持连胜的话，30场不到就可获得奖杯。



最高の强者が集まる最高の舞台

铜杯

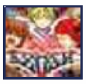
线下或线上对战中完成10场战斗即可。



ナイスバースト！

铜杯

用远程飞行道具触发Burst即可。



Blue sanction

银杯

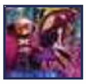
TERUMI和KOKONOE两名角色不在对象内。



俺のモノになってくれ！

铜杯

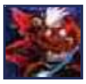
目标为RAGNA、JIN、HAZAMA、BANG、CARL、TAGER、ARAKUNE、HAKUMEN、RELIUS、AMANE、AZRAEL和VALKENHAYN。KAGURA和TERUMI不在对象内。



さて、实验の时间だ……

铜杯

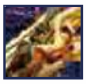
目标为NOEL、RACHEL、TAOKAKA、LITCHI、TSUBAKI、MAKOTO、PLATINUM、BULLET、ν＝13＝、μ＝12＝和IZAYOI。KOKONOE不在对象内。



第666拘束机关开放！

铜杯

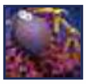
以JA＞5A＞2C的连段命中对手即可。另外注意包括本条在内，全部个别角色奖杯都不能以UM角色达成。



62秒でケリをつけるニャス！

铜杯

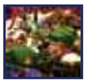
对战模式下先将对手打残蓄气，在62秒时发动OD停止时间后再出招比较稳妥。



怒首领虫 大复活

铜杯

先将ARAKUNE控制成残血，然后ARAKUNE满HG槽发动OD，在OD状态下使用连段236236C＞236236C。



お前の铁槌に钉を打て！

铜杯

BANG的236236D发动条件是风林火山标记点亮，因此要先用5D、2D、6D和JD命中对手。蓄满50HG槽后将对手打至残血，最后发动OD出招即可。



かるるカンタービレ最终乐章

铜杯

对手选择TAGER。首先CARL蓄满100%HG槽，将TAGER推到版边，然后将TAGER体力控制在2000左右，用22D把人偶召唤到身边来。最后使用连段623C（第2击）＞（RC）2C＞2C＞214214D即可达成。

なんだ、ただのハクメンか
铜杯

对手选择TAGER。首先HAKUMEN蓄满八勾玉，将TAGER推到版边，然后TAGER消耗完盾防槽进入危险状态。最后用连段6C（最大蓄力）＞OD＞5C＞41236C（第1击）＞CT＞2C＞J214B＞J66＞JC＞5C＞632146C即可达成。注意2C之后的J214B速度要快，然后J66是在还没落地之前延迟出，JC尽量打低点，让落地后的5C能够碰到TAGER。

ソードサマナーの数を数えろ
铜杯

远程模式下4DD＞236D＞（RC）5DD＞6DD＞2DD＞JDD＞J2DD。

ヒントは……
铜杯

对手选择TAGER。先蓄满50%HG槽和LV5的D槽，然后将TAGER推到版边。发动214214D的超必杀技，然后开OD，在OD状态下使用连段623D＞J236D＞J214D＞6C＞421D＞236D＞214D＞22D。

その强さ、ギャラクシー级!
铜杯

对应招式为5D、2D、JD、236A派生D、623C派生D、46派生D、214A派生D、214B/C派生D、214A派生C派生D、236D、632146D、236236D派生D派生D、2363214D。以上这些招式全部要在OD状态下打一遍。

わたし一人で十分だ
铜杯

如果对手体力在2100以下就无法派生，所以要注意控制对手的体力，保持在2100以上，5000以下正好。

俺様のゲージがこんなに溜まりやすいわけがない
铜杯

214A与214B视为同技，236236D与214214D视为同技。

ファイナルフュージョン承认だ!
铜杯

蓄满100HG槽，发动OD状态下的2363214C命中（最大蓄力+摇杆连续回转）。

爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士

白金 1　金 5　银 9　铜 26

◆Gust◆RPG◆2014年3月27日◆日版
◆白金难度：6◆白金所需时间：70小时以上
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无

库玛

白金综述

本作作为加强版在原作的基础上追加了“フルオ−プン！”和“再会（ハ−ド モ−ド）”这两个新奖杯。由于“再会（ハ−ド モ−ド）”需要在困难模式下救出妮奥，因此玩家可以选择1周目就挑战困难模式，然后再继承困难模式的通关存档进入2周目的普通模式继续攻克奖杯。而“フルオ−プン！”奖杯则需要完成81个拼图任务，完全解锁9张相册CG才能获得，其中还不乏对附加道具效果、潜在能力等有诸多限制的调合任务，以及击败4名追加BOSS的战斗任务等，因此该奖杯在解锁难度上不仅耗时且复杂，也将原作的白金难度提高了不少。关于此奖杯的具体解锁方法可以参考本辑的研究中心，其余的奖杯主要是靠触发剧情事件或达成结局来获得，按照221辑的攻略流程推进的话应该都不难达成。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	全トロフィ−取得	获得全部奖杯
铜杯	何をしてたの?	流程奖杯，游戏开始阿尼（ア−ニ−）来到工作室后获得
铜杯	愉快なア−シャ	流程奖杯，在高台の广场触发爱夏丢钱包的事件后获得
铜杯	バザ−ル!	第一次前往集市
铜杯	わくわく掘り出し物合战	第一次参加品评会
铜杯	花の香	触发“花の香”事件
铜杯	再会	救出妮奥（ニオ）

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	风の王	与薇尔贝儿（ウィルベル）去云海の岛与风の王对战并获胜
铜杯	仕事纳め	达成蕾吉娜（レジナ）的相关目标“仕事纳め”
铜杯	二人	达成琳卡（リンカ）的相关目标“二人のリンカさん
铜杯	古龙讨伐	讨伐“盐の砂漠・灯”的古の誓いの龙
铜杯	乐园にて	触发吉斯古利夫（キ–スグリフ）相关事件“乐园にて”
铜杯	姉の心	与蕾吉娜一起给尤里斯（ユ–リス）换装
铜杯	送り羊	触发阿尼的相关事件“送り羊”
铜杯	姊妹のその后	触发事件“姊妹とその后”
铜杯	おのぼる	触发塔妮亚（タ–ニャ）“おのぼる”的事件
铜杯	饵付け	触发弗雷托（フレッド）相关事件“饵付け”
铜杯	あいつらへ	参加尤里斯的庆功会
铜杯	积木细工	在古代遗迹中发现巨大的スラグ
铜杯	あしながア–ニ–	在盐温泉里洗去旅途的疲惫
铜杯	陆を统べる者	讨伐陆战型スラグ
铜杯	空を统べる者	讨伐飞行型スラグ
铜杯	旅の终わり	达成失败结局或普通结局
银杯	魔法使いと炼金杯术士	达成薇尔贝儿的结局
银杯	女性发掘屋の未来	达成蕾吉娜的结局
银杯	そして三人で	达成琳卡的结局
银杯	ハンタ–ライフ	达成尤里斯的结局
银杯	真实の探求	达成吉斯古立夫的结局
银杯	动くおねえさん	达成玛丽昂（マリアン）的结局
金杯	秘宝ハンタ–	达成哈利（ハリ–）的结局
金杯	女子会！	达成女子会的结局
金杯	贤者の庵	达成贤者の庵的结局
铜杯	初めての优胜！	第一次在品评会上取得优胜
银杯	グランドチャンピオン！	品评会六连胜
铜杯	一つの到达点	调合等级达到50
铜杯	もう一つの到达点	战斗等级达到50
铜杯	想い出の一轮	解锁14个回忆
银杯	想い出の花束	解锁28个回忆
金杯	想い出の花园	解锁42个回忆
银杯	フルオ–プン！	相册全解锁
银杯	再会（ハ–ドモ–ド）	在困难模式下救出妮奥

难点奖杯打法

花の香

铜杯

在收集了四朵花以上后，到达フィルツベルク后会触发爱夏的“花の香”事件。

风の王

铜杯

触发薇尔贝儿的相关目标“魔法使いの破门”，然后去云海の岛与风の王对战。战斗获胜后会获得奖杯。

仕事纳め

铜杯

触发蕾吉娜的相关目标“仕事纳め”后，在“隧道迹・坏れかけの桥”可触发事件。将收集的木材交给蕾吉娜达成目标后可获得奖杯。

二人

铜杯

触发琳卡的相关目标“二人のリンカさん”，按マリオンオフィス→ハリ–の贷し部屋的顺序触发事件，要注意的是ハリ–の贷し部屋的事件要在マリオンオフィス的事件触发3天后才会发生，如果此时是集市举办期间也不会触发剧情事件。之后再度回到マリオンオフィス触发事件。然后去往“エステン湿地・遗迹”触发剧情，此时队伍中必须要有琳卡。

姉の心

铜杯

触发蕾吉娜相关目标“弟さんの礼装”，在队伍中加入尤里斯，先去往世界地图上阿尼的所在地触发事件，然后去往レジナの家触发事件（如果此时因为触发了别的剧情事件而没有触发尤里斯的相关事件的话，玩家可以先出レジナの家，之后再次进入就可以触发事件了），即可达成目标解锁奖杯。

送り羊

铜杯

第3年1月21日以后，在白い鸦亭触发“送り羊”的阿尼相关事件。

姊妹とその后

铜杯

触发妮奥相关事件“无理しちゃだめだよ”的10天以后，在队伍中加入妮奥，然后回到ハリ–の贷し部屋就可以触发事件“姊妹とその后”并获得奖杯。

おのぼる

铜杯

触发塔妮亚相关事件“御礼の手纸”

后，在集市祭典举行时前往バザ–通り即可触发“おのぼる”的事件并获得奖杯。

餌付け
铜杯

触发了弗雷托相关事件“そぼろパン”的1天后，前往高台の广场即可触发“餌付け”事件。

あいつらへ
铜杯

达成目标“西の砂漠の龙狩り”后回到白い鸦亭触发“お祝い”事件。

积木细工
铜杯

触发吉斯古立夫相关目标“人类の恶意”后进入スタインフェ–ダ–可触发事件，并继续前往“スタインフェ–ダ–・渊”，触发剧情事件。

あしながア–ニ–
铜杯

触发塔妮亚相关目标“贮蓄の方法”后，在世界地图上去往塔妮亚所在的地点触发事件即可解锁奖杯。

陆を统べる者
铜杯

触发主线目标“遗迹のスラグ”后，在リ–ゼンガング・中层与フォ–トレス战斗获胜即可解锁奖杯。

空を统べる者
铜杯

触发吉斯古利夫相关目标“人类の恶意”后，前往スタインフェ–ダ–・渊与“机械仕掛けの空龙”的战斗获胜后即可获得奖杯。要注意的是一定要在空龙逃走前将其击败，不然其逃走后会变为“暴走した空龙”，之后即使将其击倒也不会解锁此奖杯了。

动くおねえさん
银杯

达成90个以上的纳品委托，在ハリ–の贷し部屋触发“动くおねえさん”事件。达成结局时选择“ア–ニ–からのお仕事が…→特に予定ない”。

秘宝ハンタ–
金杯

品评会连胜4次以上，触发素敌なお果子”的事件。按照フレッドパン屋→黑猫の散步道→フレッドパン屋でイベント的顺序依次触发剧情，可习得“フラワ–マフィン”的制作方法。制作了带有“ママンの味い”效果的フラワ–マフィン”后再次与哈利对话可完成课题“ママのお果子”，在达成结局时选择“ハリ–からの手纸が…→特に予定ない”就可以达成哈利的结局。

女子会！
金杯

达成目标“ニオとの新たな约束”、“ベルちゃんのお手传い”、“キラキラ”、触发娜娜卡相关事件“传统あったか织物”、触发塔妮亚相关事件“おのぼる”后，在达成结局时选择“配达のお仕事が…→特に予定ない”即可触发女子会的结局并解锁奖杯。

贤者の庵
金杯

触发事件“女子会”、吉斯古利夫相关事件“大きなスラグ”、玛丽昂相关事件“动くおねえさん”、哈利相关事件“グランドチャンピオン”，并达成其他角色的“XXの手传い”的目标后，会发生“すっかり有名人”的事件。之后在达成结局时选择“すっかり有名人→…特になかったかも”即可触发贤者の庵的结局并解锁奖杯。

フルオ–プン！
银杯

请参考本辑“研究中心”的相关内容。



幸闪必加魂

㊀○○○ 栏目主持：乌冬

考虑到艾兰线涉及众多背景资料，为了能让各位对故事有更清晰的了解，笔者只得分三篇进行讲解，这一期则是剧情的中篇。

文 古梓

㊀ 真正的骄傲（中）

话说吉多带着特雷斯成功潜入帕泽谬特社的基地，刚好录到莫达尔和索恩的对话。其间莫达尔提及某部机体已经进入了最终调试阶段，而且将泽尔博奥利亚装进去后似乎也没发现什么问题。看来索恩之前所作的一切，都是为了完成这部机体。紧接着，莫达尔无意中提到索恩的姓氏，居然是泽诺萨基斯。事后，吉多把录音数据放给艾兰听，让他着实吃了一惊，万万没想到索恩会和自己一样都是泽诺萨基斯家族的人。



关于这次被外人潜入的事情，索恩马上就判断出是艾兰的手下所为。至于莫达尔其实也早有察觉，毕竟艾兰过于依赖泽尔博奥利亚了，所以迟早会想要夺回去的。索恩关心的是，如果他们的对话让艾兰听到，那接下来艾兰必然会去那里，所以他决定先去确认一番。莫达尔则告知索恩，机体近日就将完成调试，他最欣赏索恩的资质和力量，所以要看看索恩到底能到达何种境界。



因为完成了委托，艾兰同意带塞尼雅去调查古代遗迹。该古代遗迹在艾利亚尔王国境内，众人一进入才发现这不就是《ROE》时候曾进去过的拉丝菲托托神殿嘛，尤其是周围一堆酷似泽尔博伊德的机体残骸特别令人印象深刻。其实这不过是入口，遗迹在更深处。进到内部，周围的建筑令塞尼雅大为惊叹。按艾兰的说法，这可是拉·基亚斯最古老的遗迹，最少也有五万年以上的历史。换言之，那还是在兰古兰建国之前，也就是说这里是传说中的古代特洛亚帝国的遗迹。据说该帝国所用的技术和文明堪比现代，还有种说法，帝国最终是被邪神消灭的。难道

泽尔博伊德是古代特洛亚帝国所造的？艾兰对这些都不关心，他来此还是为了泽尔博奥利亚，因为该装置是无法复制的，所以他才想到来这里看看能不能找到替用的装置。冷不防反安蒂拉斯队杀了过来，艾兰一见其中有索恩的信号，便又一次不顾一切冲了出去。



索恩见到艾兰，直言他过于依赖泽尔博奥利亚，所以根本没办法将泽尔博伊德真正的力量发挥出来的。要他别再用那装置，靠自己的力量发动精灵凭依，如果做到了，自己便会当他的对手。说完便飞速离开，艾兰见状只得继续追上去。战后，我方谈起索恩，总觉得有点古怪。索恩之前极力回避和艾兰见面，为什么这次会主动出击？莫非是为了要传达什么信息给艾兰？更奇怪的是，从索恩的话语中似乎可以看出艾兰之前发动的精灵凭依并非泽尔博伊德真正的精灵凭依。总之当务之急是必须尽快找到艾兰，还好吉多早就在泽尔博伊德上装了个发信机。

追击路上，艾兰想起索恩那些话，尤其是索恩的姓氏是泽诺萨基斯这一点，觉得不明白的事情实在是太多了。仔细想想一直以来自己都遵从索恩的话，学习、修行并和他一起生活，可到头来，自己却对索恩一无所知。与此同时，索恩已经从莫达尔那里拿到了那部机体，不过似乎调整仍不够完全，所以还无法达到索恩要求的那种强劲。对此，索恩很清楚，说到底强劲并非是别人赐予的，而是要靠自己去抓住的。莫达尔要的只是战斗数据，索恩早知道莫达尔就是一个凡夫俗子，不过在利用他而已，得到了新机体的他更是迫不及待想试试这部名为安比罗姆的魔装机的力量。

突然，艾兰感觉泽尔博伊德好像对什么产生了反应，随即他发现了一部功率高得离谱的魔装机反应。果然，索恩开着部庞然



大物出现在他面前，而且这机体内里封装的正是泽尔博奥利亚。面对索恩，艾兰想问的话有很多，却被索恩一句“你问了就一定会有答案吗？真想弄清楚就要让自己变得更强。”给堵住了嘴。超越剑神兰德尔一直都是索恩的目的，也是艾兰的目的，所以索恩为了成为最强，可以不择手段。“艾兰，你的无知正是你软弱的起因！”索恩一席话说得艾兰战意全失。随后赶到的我方却反而激起了索恩的斗志，无独有偶，教团的杀手也带队来找索恩报仇。战到最后，正树质问索恩：“到底你口中所谓的真正的强劲是什么？”不料索恩反问：“你以泽奥尔特为师却问出如此愚蠢的问题。我所追求的强既是神祇无穷流的强，又不是神祇无穷流的强，凭你们是绝对到达不了那种境界的。”可艾兰根本不明白他话中的意思，什么叫既是神祇无穷流的力量又是神祇无穷流所没有的力量？他决定继续追踪索恩，还不准我方插手，声称这是他跟索恩的问题。



回来后，罗斯坡尔听到我方提及的索恩那些话，略有所思，可因为涉及到神祇无穷流，他只说接下来就是他们自己的工作。泠倒是发现这次正树似乎很关心艾兰，正树坦言艾兰现在这种不顾一切乱来的作风跟过去的自己很像，所以没办法坐视不理。另外，索恩也是个极为危险的人物，感觉有点像过去的愁。关于索恩口中提到的神祇无穷流以及最强之力，獠牙想起以前听泽奥尔特师父说过，传说当年剑神兰德尔仅靠一人之力便

封印了邪神，换句话说，兰德尔区区一个人类却拥有能和邪神匹敌的力量。如果兰德尔是被邪神附体又或者跟邪神联手，那后果绝对不堪设想。另一边，为了找到真相，艾兰决定回本家的书库寻找线索，可他其实是很抗拒回到那个家的，突然想起索恩狠批自己的那句话，不觉念道：“这便是你所说的无知导致我的软弱吗？”



艾兰将本家书库所有关于南宗家的情报全部调出来，本想查查索恩的身分和目的。结果发现索恩的家族竟然是泽诺萨基斯家族中被毁灭的一族，为什么之前完全没有听说过？不过转念一想这也是理所当然的，毕竟艾兰所有的知识都是索恩教的，这是他第一次靠自己的力量获取知识。等着吧，索恩，我一定会追上你的，艾兰心中默默发誓。这边厢，因为一直没有收到艾兰的回复，所以罗斯坡尔决定出去找他，却不让女仆跟着去。天真烂漫的塞莉玛相信罗斯坡尔肯定能和主人一起回来的，可奥秋拉内心却很不安，于是她便带着塞莉玛一起找艾兰。



之后，索恩被弗兰（假扮成艾尔西尼企图找炎龙报仇，却被炎龙揭穿了伪装）请到了他们的据点，他马上察觉到这里是拉丝菲托托的神殿。弗兰问他为什么如此执着于追求强劲，索恩只说自己是在虚假中被养育成人的，虚假的亲人、虚假的家、虚假的剑以及虚假的徒弟。从很久以前，他就没有容身之所，知道了这一切的瞬间，他的存在意义就只剩下得到真正的强劲。没多久，索恩看到艾兰追过来，从其眼神中判断艾兰似乎已经找到了答案。既属于神祇无穷流，又不是神祇无穷流的强劲，也就是并非出自艾兰家族，而是另外的泽诺萨基斯家，即索恩的家族所传承的技艺。可惜艾兰只说对了一半，因为索恩很清楚艾兰并不知道自己一族的真相，包括艾兰一族所犯下的罪行，原来索恩一族当初是遭到南宗家出卖才被灭了门。话说34年前，有一次针对波尔库鲁斯教团的大规模讨伐战，那是少数特殊部队、南宗家以及索恩一族共同执行的作战。可时间到了，南宗家所率领的部队却迟迟没有出现，导致索恩一族部队遭受教团袭击而全军覆没。更可怕的是，之后教团的别动队还灭了他们全族，惟一活下来的就只有索恩一人。而这一切正是艾兰的爷爷，伽雷诺思的阴谋。

艾兰当然不相信爷爷会这么做，而且同为泽诺萨基斯一族，这么做到底又有什么意义？索恩强调这一切都因为自己的父亲实力远远凌驾于四大宗家之上，这样的男人有损宗家权威，所以必须死。后来大概是因为深深的负罪感，伽雷诺思才收养了索恩，将他作为千布尔的训练对象。之所以严禁他公开露面，就是为了不让索恩揭露伽雷诺思的罪行。不仅如此，伽雷诺思还给了索恩其他姓氏，并且不让他成人后继承家族。说到这里，索恩心中埋藏的愤怒之火再次熊熊燃烧起来：“现在是找南宗家复仇的时候了！”所以他要先拿艾兰开刀。



艾兰深知这一次他是真的想要杀死自己，即便如此，艾兰仍相信爷爷绝对不会干这样的事情，其中肯定另有隐情。结果是不言而喻的，索恩以自己一族的独有奥义“冥境妖星剑”将泽尔博伊德打败。没曾想艾兰突然发怒，大吼着：“我们骄傲的南宗家一族绝对不可能是叛徒，我一定要亲手证明给

你看。”就在这时，罗斯坡尔赶到，更和索恩解释，南宗家绝对没有背叛他们，34年前，南宗家因为被教团的别动队拖住，才没有办法及时赶到。哪知索恩反问一句：“既然这样，为什么要收养我却不告诉我自己的身世？”对此，罗斯坡尔只能说那是不得已而为之。于是，索恩说出了另外一个惊天秘密，他们一族是里家。此话一出，连罗斯坡尔都大为震惊。所谓里家，代代继承着进行各种不能公开危险技艺的研究，因为绝对不能让世间知道他们的存在，所以里家属于虽然拥有卓越的技艺和力量，却只能躲在四宗家阴影中的影之一族。罗斯坡尔强调那一次大作战其实就是伽雷诺思当家为了让里家公开立于世界舞台上而策划的，因为当家很欣赏索恩父亲的技艺，不忍见其终止于影之身分。不过索恩却不这么看，因为伽雷诺思的失策，他们一族才会全灭，本应继承家族的他又不被告知一切，这就是伽雷诺思要彻底断绝里家的最好证明。

罗斯坡尔还想解释什么，不料司祭贝尔伽带着教团的人突然出现，刚才的对话全被他听见了，这反而让他很是愉悦。因为他也参与了当年的作战，而且还是负责消灭艮里家（艮的意思是东北）族人的作战。一听到这个，索恩怒火中烧，誓要靠自己挽回里家的名誉。难道你一直在利用我？到这一刻，艾兰才如梦初醒。却不知道当他被泽尔博伊德选中，也就是索恩被泽尔博伊德拒绝的时候，索恩就已经将艾兰作为自己得到力量的踏板。这一战虽然罗斯坡尔保住了艾兰，但艾兰却对他向自己隐瞒索恩家族的事情大为愤怒，更完全不听罗斯坡尔劝说，任性的选择独自离开。

罗斯坡尔和刚刚找到这里的两位女仆只得求助于我方，希望能追上艾兰。因为他之前也在泽尔博伊德身上装了发信机，所以很快就捕捉到艾兰的信号，没想到他竟然又一次往艾利亚尔王国赶。一路上，罗斯坡尔再次说起34年前的事情，对此塞尼雅觉得有点疑惑，官方资料只字不提里家的事情，只说被全灭的是特殊部队，之后相关人员的家属遭遇恐怖袭击而死，伽雷诺思真的是想让索恩的父亲布洛伊古他们崭露头角吗？罗斯坡尔说因为二人关系很亲密，所以伽雷诺思才想要努力破除陈旧的习俗。说到一半，他突然露出痛苦的神情，虽然推说是旧伤复发，但莉米亚一看就知道那分明是教团留下的伤口（因为有梅菲尔被刺的先例）。这种诅咒一般人根本治不了。罗斯坡尔只说没关系，因为他把这个当作是对自己的告诫，是当年那个沉溺于力量，过分自负的自己必须一生背负的。

灵舡一路追踪艾兰，却被卡在了艾利亚尔王国境外，因为之前曾在国内跟反安蒂拉斯队和教团起了冲突，所以王国方面拒绝他们入境。正在为难之时，菲尔杜南主动联系我方，其实国内正在追踪一个带出了国家机密逃亡海外的人，所以希望安蒂拉斯队协助抓捕。至于为什么他们不出动自己的警察，原来特殊部队正在和闯入领空的两部魔装机作战（这两人多半就是艾兰和索恩）。其他部队也不好干预，因为这男人现在已经进入拉达特王国，两国关系本来就不太好，要是贸然出兵很容易闹出国际纠纷。考虑到迪蒂跟拉达特有点关系，这才委托我方去调查。只要抓住逃亡者，他答应马上给我们入国许可。



本来抓捕逃亡者木贺以及和他交易的那个来自拉达特的炼金学士的行动是很顺利的，不料反安蒂拉斯队横插一杆。见到拜斯特，罗斯坡尔和两女仆突然就来了斗志，开着史文德系列的新机型加入战局。可没曾想刚打败了玛格雷特，她的机体却突然爆发出强大力量，奥秋拉一眼看出这是本来要作为杀手锏而给泽尔博伊德装备上的强制回复装置。玛格雷特还以为这是得到了拉塞驰大佐的保佑，可同队的姆迪卡却越发觉得不对劲。果然，就在玛格雷特打算再次启动装置的时候，机体却失控了，结果连人带机炸得粉碎。对此，殴丘拉表现得很冷漠，因为这就是她之前说的使用未知技术所带来的危险后果。



栏目主持：苍穹

文 哲勒

树犹如此，人何以堪——《战国无双4》剧评

《战国无双4》发售已有一段时间，本作在剧情设定上与历代相比大不相同。虽说形式上与《真·三国无双》的国传类似，剧情展开趋势与《真·三国无双6》贴近，着重表现人物的死。但考虑到三国和战国的根本之处有所不同，笔者认为，《Z54》对于“死”的表达与《356》差异甚大。何为根源？《真·三国无双》更着重于展现王图霸业，帝王将相相争，鸿浩之志与壮志未酬，士为知己者死，女为悦己者容……是争霸天下的故事。而战国史本身比不上三国的大气，势力更是繁杂至极，在这极端兵荒马乱的年代，多少人曾独霸一方，却又在弹指瞬间消失，战国的混杂注定了其多样性。相较三国，《战国无双》更侧重描写人物信念以及信念与乱世的碰撞。这个信念和三国人物经常挂在嘴边的“霸道”、“天命”等关键词大有不同。直白地说，这是一种对乱世的态度与观念，这个观念决定了人物的道路和结局。三国的故事，霸道气吞山河，战国却是曲折委婉地展现乱世众生的各种身姿，比国传更像一幅乱世众生绘卷。《Z54》的剧情正是建立在这种多样性之上，一字一句道出乱世的无奈。

轮回——怎忍花落、奈何花落

花开花落，伴随季节的到来与离去。惜花之人为花的凋零而惋惜，孕育花的枝干更不忍与花分别。《Z54》在剧情上赋予了不少感性的比喻，最突出的无疑是真田之章，但乱世之花与惜花之人乃至枝干，又何止幸村与信之。落花是暗喻乱世凋零的生命，花会凋零、脱离枝干，或是因为寿命已尽，或是季节无情的风吹雨打。那么那些活着的生命呢？很明显，编剧的比喻并没有到此为止。花落是自然现象，会使人伤感。花的换季再开也是自然现象，来去匆匆。执着于花的，此花不再，只是当时已惘然。然而落红不是无情物，化作春泥更护花。生生不息，此为人世。所以，即使那些并没有死去的生命也是乱世之花，他们在属于自己的枝干上忍受着严酷的季节，即使艰辛依旧选择了重生。然而，并不是所有的花儿都能饱经风霜浴火重生，《Z54》就是献给这些不能再开的花的镇魂歌。

坠素翻红各自伤
——直江兼续、真田幸村

飞落的白花、飘舞的红花，他们的悲痛是互相的。若此句寓意用于游戏，也能找到对应之人。飘舞的红花可喻真田幸村，而白花则是直江兼续。两人在游戏剧情里有着明确的比喻，两者都是花，而对应的枝干则分别是真田信之和上杉景胜。同是落花，却有着不同的凋零态度，皆是因为其根源不同。这个根源来自于枝干，也与其自身相关。幸村所继承的真田的灵魂，是对世间蛮不讲理权势的一种抵抗精神，这种精神接近锄强扶弱，而兼续与幸村结义就是因为这种精神的共鸣。

兼续在游戏里与幸村的两次交错，都是因为被他称之为“义”的精神。第一次，是因为志同道合；而第二次，却是死别。说到兼续就不能不提上杉景胜，他和真田信之的寓意都是枝干，却有着不同信之的大气。景胜与兼续是主从关系，但他对兼续的选择一直给予默默的支持。在长谷堂之战中西军败北的消息传来后，他安慰兼续并且给他指引，这一切都与上杉之章所提及的上杉精神有关。景胜既是枝干，也是统帅。向需要帮助的人施予援手，这是上杉家的义。长谷堂之战后的兼续是迷惘的，他和三成无法战胜家康，也让上杉家受到了伤害，他开始质疑自身的“义"，对这样的兼续，景胜给予了引导。花即使凋零也可再开，这是景胜对兼续的“义”、对兼续的支持。兼续对“义”的认知从此刻开始已经不能停留在锄强扶弱。现实残酷，理想遥远。比起遥远的理想，近在眼前的事物更需要帮助，这就是上杉之章的主题“重生”。因季节凋零的白花，与默默忍受风吹雨打的枝干，最后一同选择重生。那么，飞舞的红花呢？幸村与信之是花与枝干。却不能成为互相支持的关系，正是因为他们是兄弟，对真田家，他们肩负着不同的使命。幸村继承真田之魂、信之继承真田的血脉。在乱世，家名灰飞烟灭弹指一瞬，比如真田的前任主家武田，曾风云一时却最终无法反抗时代。继承血脉，开枝散叶看似易事，但与亲人死别之苦需要多少隐忍才能承受？信之作为枝干是想守护盛开的花，而花却有自己的意识，选择了在最灿烂的时候凋零。守护和支持以及各自肩负的使命，同样是枝干却是如此的不同。枝干是花的根源之一，因此，坠素与翻红虽同为落花，却成不了同是天涯沦落人。正如剧情最后，兼续选择了与幸村对立，在大坂之阵目睹幸村的战死。兼续没有失去对幸村的“义”，正是因为他们曾经共同迈进，才需要目送到最后。这不是对过去的诀别，而是一种背负。背负同道者的意志，继续迎接未来。过去与未来相辅相成，背负死者的痛、死者的遗志，在乱世中挣扎求存，痛苦的过去会成为鞭策人前进的动力，死者的意志与君同在。活着的人，惟有赶走乱世这个残酷的季节才是对死者的镇魂歌。说起来很虚幻，但在乱世终结的生命，何尝不恨这个乱世，又何尝不想去终结它，倘若生者仅仅只是背负悲痛的思念而停滞不前，这样的噩梦就永远不会终结。目送亲友离去，何尝不痛心？重生的白花看着凋零的红花，这仅仅是乱世残酷写照的其中之一。

岁月无情，自然规律使人伤感。花和枝干与季节的比喻恰到好处地为《战国无双4》的剧情增色不少。历史作为已经发生过的事，在了解的人看来当属寻常。而《战国无双》却把这种寻常经过渲染再次呈现在观众眼前，即使早已知道，也让人不得不为之动容。



战车浪漫

从本辑开始，“战车浪漫”栏目会从《重装机兵4》官网公布的“座谈会”和“新MM通信”中，摘选一些有趣的内容与广大玩家们分享。相信对于铁杆粉丝而言，是绝对不愿错过游戏开发阶段的各种秘闻轶事的。

《重装机兵4》开发秘话（一）

由“莎夏机车”展开的故事

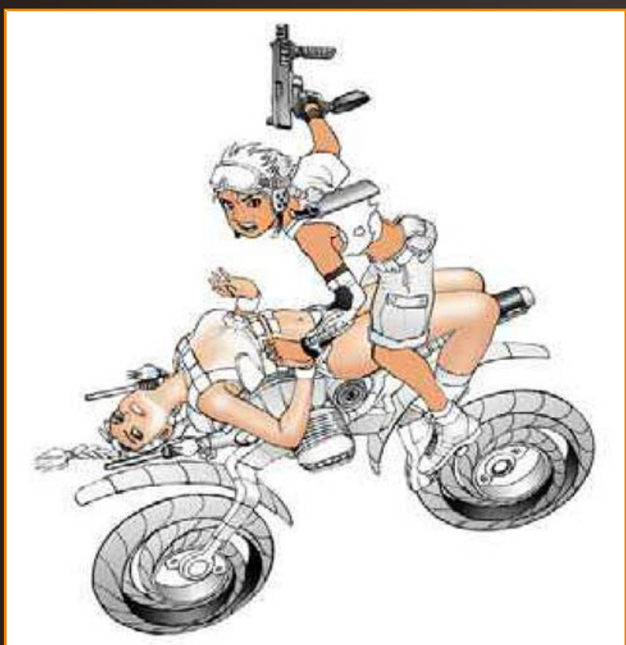
久保武史：起初本作的剧情，是怎样构思的呢？

宫冈宽：首先，在企划会议上就决定了“姐姐能变成机车”（笑）。当然，如果故事没有合理地运用这个设定也是不行的。以4代故事发生的时代所具备的科技水平，是不可能做出莎夏这种高精度人工生命体的，因此只能设定为“她是来自‘大破坏’发生的时代”。如果没有最初那个乱来的“姐姐机车”设定，也就不可能孕育出后来“炽热种子”的故事了。

山本贵嗣：我刚从宫冈君那里得到“姐姐机车”的设定时这样想，“姐姐把变成机车所需的部件、引擎、轮胎等背在背上走路吗？还是不要那样考虑，以幻想的风格就好。”如果以类似电影《终结者2》里液体机器人T-1000那样的设定考虑的话，就能轻松地设计了。否则会画出姐姐像行军的士兵一样，背着无比沉重的行囊前进的画面了。

宫冈：其实我个人很喜欢山本先生最初绘制的一张画——主人公驾驶着变形程度不高的莎夏。只不过莎夏太像人类了，虽然最终没能采用，但那张画真是太棒了！

久保：说起来莎夏的设定定稿花了相当长的时间呢，山本先生一共画了多少种方案呢？



▲日向与莎夏的第一案设定稿，相比后来的正式版，莎夏在变形成机车后腿部还维持着人形，机械化程度不高。

宫冈：由于是4代的代表性角色，劳烦山本先生画了很多次，因为想给玩家留下“姐姐能变成机车”这种深刻的印象。

门仓聪：玩家们的反响非常强烈呢！

田内智树：某种程度上，也有玩家们不满的声音。

久保：不过莎夏的3D建模非常帅气啊！

宫冈：最初的设定稿给人的感觉是再机械化一点就更好了，不过刚才也说过，我非常喜欢山本先生第一案设计的莎夏。

山本：那张画我自己也很满意呢，最后没能采用有些失落啊。

宫冈：其实，动画监督之前给人的感觉没什么干劲，但在看到那张画的瞬间睁大了眼睛，两眼放光了呢（笑）。

山本：那张画发挥了为动画监督鼓起干劲的作用吗（笑）。

大沼隆一：说起来，莎夏的声优佐藤奏美小姐还说过，“我在活动的时候也必须扮成莎夏这种姿势吗？”日向的声优下野纮则回答说“我可以驾驶哦”（笑）。

玩前必读的限定版漫画

山本：在开始玩4代前，最好先读一下限定版附带的原创漫画哦。这个漫画耗费了大约1个月的时间，在没有助手的情况下，而且是跟限定版封面的创作同时进行的。

久保：就是同捆的《微笑的卡多露丝》吧，漫画创作过程是怎样的呢？

山本：与之前的漫画一样，一边与宫冈君讨论一边创作。

宫冈：在开始制作游戏时，就决定了“炽热种子中的一位同伴，为了日向而牺牲”的设定。只不过当时还没有考虑好具体是怎样牺牲。

山本：宫冈君拜托我绘制短篇漫画时，最初曾考虑画成“炽热种子的成员从冷冻睡眠中复苏”这样的群像剧。但是群像剧容易失去故事的焦点，不太容易传达信息。因此，后来决定围绕一位女主角来展开故事剧情。

宫冈：山本先生的厉害之处，就是在于把故事变成分镜。在电话里听到他说“这样画怎么样”时，我心里吃了一惊“能画成这样啊！”（笑）

久保：漫画里的分镜的确很厉害呢，特别是描绘潜航母舰“黑鼹鼠”潜在地底的画面，连游戏里都没有呢！

宫冈：最初是打算围绕“黑鼹鼠”和贝鲁曼，以“新兵贝鲁曼为何会变成后来那样”来展开故事的。在和山本先生讨论后得出的结论是“页数不够啊”（笑）。

田内：其实在4代制作初期，曾打算以“黑鼹鼠”作为最终迷宫。先破坏“黑鼹鼠”进入其内部，再与贝鲁曼展开最终决战呢。

久保：居然是这样啊！

田内：其实受山本先生的设计启发而成的道具有很多。比如兹琪娅的三角耳环、莎夏手持的来复枪等。

久保：初期设定稿里的日向穿着红色的T恤，里面才是护甲。在漫画后附加的设定资料集里还有各位角色的初期设定稿哦。兹琪娅的发型与正式版不太一样，华铃则留着类似春丽那样的“包子头”。

友野佑介：反倒是右京非常具有和风气息呢，还穿着阵羽织。

久保：在战车那一页，能看到装甲车上有一个人吧？那是初期由山本先生设计的一位角色——“假面丽人”。很遗憾最终没能采纳呢。

山本：啊，确实！真怀念呢（笑）。



▶主角日向的初期设定稿，红色的T恤和鞋子最后都没有采用。



▲设定资料集里的装甲车，上面的角色“假面丽人”原定能作为同伴加入。



从本辑开始，本栏目试设一个富有书卷气息的文学角，将会陆续为大家介绍日本名人或文豪的经典名句。这次先为大家带来日本战国时代的三英杰之一，曾被日本民众评选为“日本人最喜爱的历史人物”的一句名言吧。

任天堂致歉

《朋友聚会》今后或将引入同性婚姻？

任天堂美国法人于5月9日，针对高人气3DS游戏《朋友聚会 新生活》中玩家的分身Mii形象无法举办同性婚姻，引发部分人士不满，要求修改的呼声越来越高的情况，发表了致歉声明。

由于该问题在美国的同性恋者和其支援者团体之间引发了极高的修改呼声，任天堂不得不就“让不少人感到失望”而致歉。



其法人表示，预定于6月发售的《Tomodachi Life》（同作品美版）虽然已经不可能修改，但若是存在续作，将会“从零开始设计”，这代表续作有可能向允许同性婚姻的方向检讨开发。

>オンオフ出来るようになるんだろう。でもそれはそれでなんか差別とか言われそう。デフォルトにしないといけんかな。

译文：会改成on/off开关吧。不过这样似乎也会被说成是歧视。大概得设置成默认才行。

>文化が違うというより、ゲイ・レズビアン系の政治力が根本的に違うんだよな。

译文：与其说是文化有差异，不如说是同性恋群体的政治影响力从根本上有差异。

>どっちにしろ、同性婚ができるようにすると、出产イベントの仕様も変わってくるし。デバッグが大変だから今作で直すことはできんわ。コ-ドちょちょいといじって終了じゃないし。

译文：不管怎么说，要加入同性婚姻的话，生孩子事件也要进行改动。除Bug的工作量会很恐怖，因此这一作是不可能修改了。这可不是稍稍敲一下代码就可以搞定的。

随着社会越来越开放，同性恋爱也不再是人人谈虎色变、过街喊打的话题（对于ACG圈子的玩家来说，用“基”代替“机”字更是常见）。2012年，美国总统奥巴马就因改变先前态度，表示支持同性婚姻而震惊了世界，而此举也获得了美国国内的好评。德国、芬兰、瑞士等部分欧洲国家也早就认同了同性婚姻的合法性。可见相比亚洲圈，欧美地区的性观念更为开放。由于帖子出在亚洲日本的2ch上，因此大部分网民还是对同性婚姻持保守态度，觉得美国人未免有些“没事找事”。但如果考虑到一对同性鸳鸯想在这款游戏里体验虚拟生活，却还不得不建立性别相反的虚拟形象，而且因为产子事件的缘故，也不能完美模拟无子

丁克生活，当事人应该多多少少还是很郁闷的话。小编个人意见是，考虑到欧美地区对此问题的开放和重视程度，任天堂不妨当真检讨下这个问题解决方案。

日本生活省钱攻略

文 山山

刚刚过去不久的4月春季，是日本大学及专科学校新生入学的时候，也是去日本留学人数最多的季节。笔者以前也是4月去的日本，踏上彼岸土地之时，就被漫无边际的樱花所感动。不过初到日本，不仅仅是被干净便利的生活环境和美丽的风景感动，随之而来的还有因生活成本过高所带来的苦恼。

日本的生活成本在全世界看都是最高水平，尤其是东京、大阪、横滨之类的大都市，初到之时完全无法适应。今年4月去日本的几个学生也惯例似地发来微信大吐苦水：老师，要贵哭了！什么都不敢买，什么都不敢吃！确实，一个苹果6元、一碗面50元、一份套餐70元、一个西瓜90元、10平米不到的小房间一个月4000元（以上均为RMB），就算在中国生活成本最高的北京上海也没这么夸张。不过初到日本的同学们也不用着急，就算是在全世界生活成本最高的东京，也有不少低收入人群有着自己的穷活法。

首先是住。在日本租房，保证金、中介费、礼金都相当之高，租一个单间各种杂费加第一个月的房租基本要花到20万日元左右（12000RMB）。所以找房子的时候一定要注意，尽量找0礼金，并且要学会和中介讲价。日本买东西几乎都是不讲价的，不过房屋中介可以，中介还能帮帮忙砍一部分礼金，所以一定记得哭穷。和朋友合租是降低成本的好方法，不过一定记得不要告诉中介是合租，人家知道你们是多人负担自然就不愿意给优惠了。实在找不到礼金保证金便宜的房子时，可以考虑一下シェアハウス（share house 合租房），礼金保证金很少，一般还自带洗手间和厨房公用。不过合租房虽然便宜，但人员比较混杂，女生的话还是得考虑一下安全问题。



然后是吃。上文及以前的栏目中都提到过日本的伙食费相当高，但也有一些经济实惠的食品。自己做饭的话，鸡蛋、豆芽、豆腐、乌冬面、意大利面、咖喱块都是便宜实惠的食材。一般超市10点之后，卖剩的鱼肉、便当、寿司都会打折甚至半价。罗森、7-11之类的便利店半夜会到新货，之前一天没有卖完的便当、饭团也会扔掉或者半价。所以，晚上10点以后是收集食材的最佳时间，有的留学生甚至为了抢到便宜，找工打的时候都把超市和便利店作为首选。除了日常开销，偶尔想吃顿好的犒劳一下自己，回旋寿司、日式牛肉火锅或日式烤肉都是比较实惠的选择。

之后是穿。这是价格和国内差别最小的部分，日本街头和商店街里到处是大大小小的服装店，不太挑剔的话从头到脚15000日元（900RMB）就能搞定，实在嫌找衣服麻烦的话就全身优衣库好了（仅限男生，女生还是好好打扮一下吧），经济实用。高富帅们要是想买世界名牌的话，在日本反而比国内便宜很多。

最后是日常生活用品和化妆品。化妆品和护肤品不用多费唇舌，实在是便宜实惠。笔者在日本是用的资生堂洗面奶，300日元（18RMB）1支，活动时买2送1，在中国的屈臣氏看到过一模一样的，标价45，只觉得是在抢钱！生活用品推荐去100元店，小到针线，大到园艺用品，样样100日元，经济实惠。

以上便是在日本生活了6年多的穷学生总结的省钱攻略，希望对经济条件不宽裕但想体验日本生活的学生们有用。

文学角

理想や信念を見失った者は、戦う前から負けているといえよう。廃人と同じだ。理想を持ち、信念に生きよ！

译文：失去理想与信念之人，我敢断言他在战斗之前就已败下阵来。这样的人与废人没什么区别。持有自己的理想，生存在信念之下吧！

——织田信长



第九美术馆

栏目主持：库玛

THE 9TH GALLERY

幻梦风潮——Atlus印象

为Atlus旗下的游戏构筑精致视觉世界的画师们为数众多，这也让关于Atlus的内容成为了目前第九美术馆连载辑数最多的专辑。本辑作为Atlus相关介绍的最后一辑，将为大家带来画风十分具有辨识性的几位大师的作品。



漆原智志

出生年月： 1966年2月9日
籍贯： 日本广岛
职业： 动画师、漫画家、游戏设计师
代表作品： 《重装机兵VALKEN》游戏人设、《梦幻骑士》游戏人设、《阿基拉》动画原画、《五星物语》作画监督候补等。

注1：吉本欣司参与过《现视研2》、《未来日记》、《无限地带23》、《老人Z》、《当不成勇者的我，只好认真找工作了》等多部知名动画的制作，并且其能胜任的工作范围包括色彩设定、分镜、策划、剧本、演出、机械设定到导演等，和漆原智志一样都可谓是动画界的全能型人才。

Altus曾于1999年在PS平台上发布了一款名为《梦幻骑士》的游戏。游戏讲述了在某个奇幻的魔法世界中，背负了将来可能是“毁灭世界之暗”也可能是“拯救世界之光”的主人公踏上冒险旅程并最终维护了世界和平的故事。这个游戏在推出后引起了玩家的热烈反响，系列首作还于2009年移植到了PSP平台。而为这个游戏系列一直担当人设的就是漆原智志。

比起在游戏界，漆原智志在动画界更为知名。1983年，就读于宫岛工业高中的漆原智志与动画界另一知名人物吉本欣司（注1）成为了死党。高中毕业后





↑漆原智志笔下的女性都非常丰满且在神态上惹人爱怜。



漆原智志进入了角川电影开始担任动画师。漆原智志在1985年辞退了东映的工作并以自由职业者的身分开始参与OVA作品的制作。1990年漆原智志和吉本欣司等人成立了Office Earthwork，并陆续出版了多部画集（多数为成人向）。直至今日，漆原智志仍以能担任原画、分镜、人物设定、剧本等职务的多面手姿态活跃在动画界。

漆原智志曾坦言自己十分喜欢描绘女性角色，其笔下女性角色除了丰满的形体外，头发的绘制方法也十分有特色，原本质感柔软的头发在其笔下反而有种钢板般的材质感，仿佛拔下一根来就可以变为“杀



↑《梦幻骑士》的画集封面。





↑ 漆原智志所设计的女性角色在整体造型上都尽显华丽之感。





←↑与走唯美风的女性角色不同，漆原智志所绘制的阳刚型男性角色都气势十足，颇受玩家的好评。

人于无形”的犀利武器……并且重合度过高的五官绘制也使得其绘制的人物显得过于量产，甚至达到了换一个发型就是另一个人的程度。

虽然以现在的审美来看漆原智志的创作风格已经颇有年代感了，但在近20年前，漆原智志那唯美精致的日式动漫风格不仅为“《梦幻骑士》系列”奠定了符合其风格的基调，其笔下性感迷人的女性角色说不定也是吸引许多动漫迷接触游戏的原因呢。



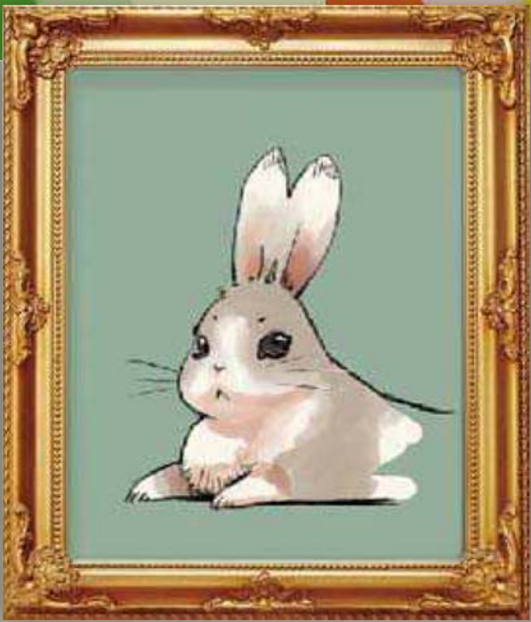
小西浩

职业：游戏设计师

代表作品：《凡人物语》、《光辉历史》和《光辉同盟》的人设。



与土居政之一样，小西浩也是一个十分低调且神秘的画师。小西浩最早是在《GAMEST》这本杂志的读者投稿栏目中声名鹊起的，之后进入了著名游戏制作公司Compile Hear的他一直作为游戏原画师活跃在业界。跳槽到Square Enix后，小西浩进入了其旗下PS2游戏《凡人物语》的制作团队，并担当了游戏的人设。此后在原班人马开发的DS游戏《光辉历史》中，小西浩继续负责游戏的人设。



↑小西浩笔下的兔子。





↑小西浩早期的画作。





↑《光辉历史》的原画与人设图。





↑猫耳和猫尾等萌系元素也是小西浩的心头所好。

私下的小西浩十分喜欢兔子，不仅绘制了许多以家中的兔子为模特的插画，就连博客也是以“黑色兔子（Black Rabbit）”命名。

小西浩的作品稳重大气，较多使用厚涂法也使得其笔下的画作都被渲染出了一种古老的历史感，因此其画风对于奇幻风格类的游戏作品是再适合不过了。纵观其多年的作品，我们也不难发现小西浩的绘画风格正从早期的个性简约向着精致唯美的日本少女漫画风转变。从中我们不仅可以感受到小西浩个人风格的日渐成熟，其对绘图风格和技法的多样尝试也让我们相信他今后能够在游戏视觉美术方面带来更多的可能性。



村田莲尔

出生年月： 1968年10月2日
籍贯： 日本大阪
职业： 插画家、设计师。
代表作品： 《青之六号》人设、《豪血寺一族》人设、出版画集，《Like a balance life》、《FLAT》等，并拥有自己的原创设计品牌“rm”。

→村田莲尔笔下的女性角色都圆润可爱，男性角色也颇为硬朗。

在218辑的第九美术馆中曾提到副岛成记是在接触了Atlus的《豪血寺一族》后才对游戏界产生了巨大的兴趣，而为这款游戏担任人设的正好是插画界的大师级人物——村田莲尔，相信平日略有接触动漫的人都应该听说过他的大名。





“《豪血寺一族》系列”的首作于1994年推出，在那个《格斗之王》、《街头霸王》等著名格斗游戏横行的年代，《豪血寺一族》凭借自己独特的猥琐搞笑风在众多的格斗游戏中脱颖而出。当时从大阪艺术大学退学的村田莲尔在友人的介绍下进入Atlus，为其旗下的游戏设计角色并绘制原画，《豪血寺一族》也是他首次为游戏作品创作人设。而这款游戏凭借其内容和人设上的前卫风格在当时竞争激烈的游戏市场不仅获得了成功，也成为了玩家心中的经典之作。





↑→ 即使现在来看，也不会觉得这些90年代的设计作品的造型有过时之感。



人物圆润的线条、皮革服饰以及金属物件是村田莲尔历来在画作元素使用上的个人标志。在上色技法方面，村田莲尔十分擅长将阴影部分处理得十分柔和，并通过高光强调皮肤和物品材质的质感，因此他的彩稿作品总能给人一种3D的立体写实感。并且注重设计感的村田莲尔也十分注重每个人物在造型上的整体平衡以及服装配饰的具体细节，特别是在配饰方面村田

莲尔经常会加入一些经典的复古元素来提升角色在外观上的品味格调，独特且具有创意性的造型刻画也体现了村田莲尔在设计上的过人天赋。因此即使他当时设计的这些人物距现今已过了近20年，我们依旧可以从中感受到那融合了复古与现代的前卫感。

彩蛋：天野喜孝

是的你没有看错，在之前的第九美术馆的Square Enix特辑中介绍过的大师级人物天野喜孝也曾为Atlus的游戏担当过人物造型及视觉概念的设计，而这款游戏就是在1998年发表在PS平台上的《迷》（Rebus）。作为一款S·RPG，游戏主要讲述了原本万物繁荣的世界Rebus在被不详的阴影包围后，由自由骑士托奇撒和神宫战士拉库里玛拯救的故事。游戏可从男女主人公任选一人进行游戏，两人的故事也会交替进行，并且要体验完两人的所有剧情后玩家才会了解整个事件的真相。游戏的素质虽然在玩家间褒贬不一，但天野喜孝的人设却一直为游戏的玩家津津乐道。



→《迷》的游戏封面。









←↑相信不用作任何介绍玩家们也能一眼认出天野喜孝那标志性的个人风格。

Atlus——奇幻梦境的编织者

只要一提到Atlus，许多玩家多会给予其“画面精致”、“题材新颖”和“业界良心”等高评价，这足见Atlus在玩家心目中所受的肯定。从游戏的题材来看，Atlus旗下的游戏多与神话、传说、魔法等奇幻的字眼有关，这些披着奇幻外衣的世界就好似一个个掺杂着真实与虚幻的梦境，身为这些梦境编织者的Atlus明明处于纷繁扰乱甚至举步维艰的现实之中，也还是在用自己诚意满满的热情忠实地履行着自己为玩家们织梦的义务。有意思的是，擎天之神阿特拉斯在西方原本就是强壮与忍耐的象征。在神话中虽然关于阿特拉斯的内容多充满了战败被罚以及被其他神祇欺骗等悲壮元素，但他接受自己的命运在沟壑遍布的世界尽头，以巨力阻止着天地碰撞。让人不由得感叹Atlus与阿特拉斯那无比神似的境遇以及那份相同的倔强之意。

从本辑栏目开始，笔者将继续为大家带来“《怪物猎人》系列”中的怪物介绍和出处分析，希望这个内容能一直陪伴玩家度过等待《MH4G》的这段时光。



小谈《怪物猎人》生态 鸟龙种篇（一）

文 Koflover

“《MH》系列”对怪物的分类可谓细致入微。从体型上来说，有小型怪物（杂兵级）、中型怪物（简单级BOSS，比如狗龙、大怪鸟等等）、大型怪物（挑战级BOSS，游戏中大部分有难度且奖励丰厚的怪物）和超大型怪物（老山龙、煌黑龙等体型巨大的压轴BOSS）之分，从品种上还有原种、亚种、变种、特异个体、古生种、奇种、霸种等区别。除此之外，游戏中还为怪物划分出了详细的种族分类，像大怪鸟、彩鸟属于鸟龙种，轰龙、雄火龙属于飞龙种，炎王龙、炼黑龙属于古龙种等等。由于游戏中并没有专门设计出克制某个种族的怪物的武器或是道具，所以这些种族分类虽然对玩家的游戏进程毫无影响，但能提高玩家的代入感。如果玩家成功狩猎了一头鸟龙种或牙兽种怪物，那可能只算得上是一般的猎人；但如果能打败古龙种甚至“种族不明”的上古神兽，那真的会有“弑神”一般的成就感。

在之前212辑和213辑的栏目中笔者曾经写过关于草食种怪物的介绍，那么这次就让我们来了解一下鸟龙种怪物吧。

蓝速龙、蓝速龙王

学名：ランポス、ドスランポス
登场作品：《MH》、《MHG》、《MHP》、《MH2》、《MHP》、《MHF》、《MHP2G》、《MH4》。

对于从《MH》或《MHP》开始玩起的老猎人来说，蓝速龙和蓝速龙王应该算是相当亲切的老朋友了。ランポス和ドスランポス并没有专门的汉字名称，之所以被玩家称为“蓝速龙”，是因为它们的身体以蓝色调为主，且外形和速龙有几分相似。因为它们在游戏中多以跳跃的方式来发起攻击，所以也有不少玩家将其昵称为“跳跳”。蓝速龙和蓝速龙王分别作为游戏中最弱的肉食型杂兵和BOSS之一，用来当新人玩家的练手目标可以说是再合适不过了，即使玩家没有充分掌握所用武器的操作技巧，要应付它们也不会有太大难度。虽然单只“跳跳”的威胁几乎可以忽略不计，但如果它们形成了足够的数量，那如同潮水一般的接连跳跃攻击还是会给玩家造成一些麻烦，一旦玩家被一只跳跳扑倒，那在起身阶段可能就来不及躲开下只跳跳的攻击。《MHP2G》中就有这样的关卡，有兴趣的玩家可以去体验一番。





白速龙、白速龙王

学名：ギアノス、ドスギアノス
登场作品：《MHG》、《MHP》、《MH2》、《MHF》、《MHP2》、《MHP2G》。

白速龙和白速龙王生活在雪山区域，所以它们的皮肤逐渐形成了与环境一致的白色外加黑色条纹，如果读者朋友留意过雪地迷彩服的话，会发现它们之间还是很相似的。白速龙和白速龙王曾经以蓝速龙和蓝速龙王的亚种的身分出现，在《MHP2》之前的作品中曾有“白ランポス”的称呼，不过毕竟玩家不会对这种弱小怪物的亚种产生多大的兴趣，于是从《MHP2》开始就不再强调它的亚种身分，而是直接用ギアノス这个新名称了。白速龙王ドスギアノス的前缀“ドス”有不同的说法，有说是来自于西班牙语中的dos（“双重”之意），也有说是ボス（BOSS）的音变，总之这种命名方式被用在了游戏中的多个怪物身上。

白速龙和白速龙王与蓝速龙和蓝速龙王的攻击方式基本相同，只是多出了一招冰冻喷吐攻击，如果猎人中了这招后会变成“雪球”状态，必须要通过不断奔跑或服用特定道具才能解除该状态。虽然冰冻喷吐算是能对玩家造成一定威胁的招式，不过只要玩家不是特别不小心或操作不当，就不太会被这招打中，白速龙和白速龙王依然是任由玩家宰割的杂鱼级怪物。白速龙和白速龙王之所以没有在《MH4》中登场，是因为“树海”这个场景不太符合它们的栖息环境，而“雪山”场景因为有了实力更强的眠狗龙和眠狗龙王，白速龙和白速龙王就没什么存在必要了。





黄速龙、黄速龙王

学名：ゲネポス、ドスゲネポス
登场作品：《MH》、《MHG》、《MHP》、《MH2》、《MHP2》、《MHF》、《MH2G》、《MH4》。

黄速龙和黄速龙王主要生活在干燥的沙漠和戈壁地区，所以它们穿上了黄绿色调的“沙漠迷彩服”，这种肤色有助于更好的隐蔽在环境中，从而便于捕杀草食生物以及避开大型天敌的狩猎。虽然《MH》玩家已经习惯了把跳跳一家称作“某速龙”，但从原型设计来说，它们更贴近于迅猛龙，看过电影《侏罗纪公园》的读者朋友应该对这种恐龙有深刻的印象。迅猛龙的正式名称叫做“伶盗龙”，它与速龙是完全不同的两种生物，只不过经常被外行人所混淆，以至于”《MH》系列”中有了“某速龙”这样的错误名称。据恐龙学家对伶盗龙的化石研究，真正的伶盗龙远远不像《侏罗纪公园》中所表现的的那样凶猛，它们的牙齿和爪子只能够对付一些小动物，就像猫头鹰捕捉老鼠那样，想要捕杀原角龙这种块头的生物是绝对不可能的。

在“跳跳家族”中，黄速龙和黄速龙王算是比较凶狠的怪物了，尽管它们的扑咬攻击和跳跃攻击并没有多大的杀伤力，但随时可能带来的麻痹效果却很令人讨厌。因为游戏中还没有解除麻痹状态的道具，如果再没有随从猫的帮助，那被它们麻痹的猎人只能在这段麻痹期间任由怪物宰割，如果玩家在狩猎轰龙之类的大型怪物时，被黄速龙偷袭麻痹后就相当要命了。如果Capcom设计出一个充满着黄速龙和黄速龙王的小型竞技场，且不允许玩家带麻痹无效的装备，那这个关卡对资深猎人来说应该也是有很大挑战性的。

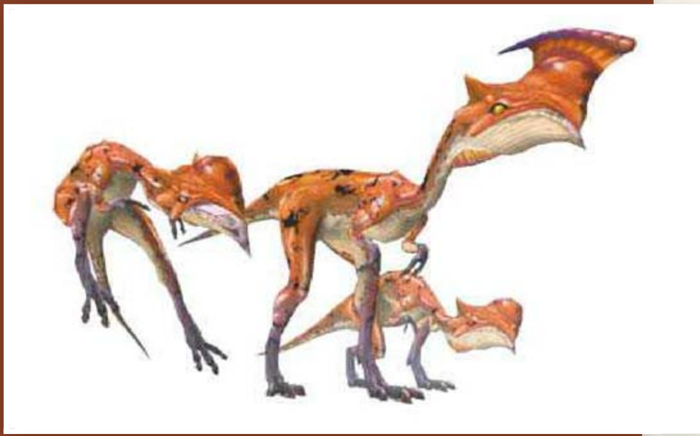




红速龙、红速龙王

学名：イ-オス、ドスイ-オス
登场作品：《MH》、《MHG》、《MHP》、《MH2》、《MHP2》、《MHF》、《MHP2G》、《MH4》。

作为在游戏中后期的区域“沼泽”和“火山”中登场的怪物，红速龙和红速龙王的实力在“跳跳家族”算是最顶尖的。虽然它们的攻击招式和其它跳跳们相同，但毒液喷吐攻击却相当可怕，尤其是猎人一旦中了红速龙王的毒液就必须及早吃解毒道具，否则长达数十秒的中毒可不是闹着玩的。像蓝速龙王、白速龙王和黄速龙王这些BOSS，玩家在有一定装备和回复药的时候就完全可以与其硬拼，几乎不需要用到什么闪转腾挪的操作技巧；但玩家如果以同样的方式去对付红速龙王，那多半会死的比较惨，在对付它的时候就像打其它BOSS那样一定不能贪刀。当然，如果玩家备足了解毒药或穿上了中毒无效的装备，那红速龙王就只是个血量更多的蓝速龙王，随便怎么打都可以。在《MHF》中，红速龙王的变种会在少数关卡中出现，这只变种的血量和肉质比普通的红速龙王高出不少，且攻击频率也完全不在同一档次，玩家大致可以把它当成大怪鸟中的黑狼鸟来看待。





幼狗龙、雌狗龙、狗龙王

学名：ジャギィ、ジャギィノス、ドスジャギィ
登场作品：《MH3》、《MHP3》、《MH3G》、《MH4》。



狗龙一家取代了“跳跳家族”作为3代系列中的新手BOSS出现，由于这一家子在《MH3》中初次登场时并没有汉字名称，并且它们在游戏中的地位和攻击方式与跳跳家族类似，所以玩家给它们起了个“粉速龙”和“粉速龙王”的名字，不过自从《MHP3》有了正式的汉字名称后，就很少有玩家再去这么叫了。虽然ジャギィ、ジャギィノス、ドスジャギィ在游戏中的汉字名称都是“狗龙”，但为了便于区分，体型较小的ジャギィ一般叫做幼狗龙，体型略大的是雌狗龙，而头部有王冠造型的大型个体自然是狗龙王了。



虽然狗龙一家的实力很弱，但比“跳跳家族”来说确实有一定进步，它们除了继承扑咬和跳跃以外，还多出了甩尾和铁山靠这两招，尤其是狗龙王的铁山靠堪比迷你龙车，绝对是新手猎人要重点注意的攻击招式。狗龙王还能通过吼叫来召唤幼狗龙和雌狗龙，虽然这些杂鱼怪物并不能给玩家带来实质性的威胁，但好歹这也是狗龙王的一族之长身分的体现。另外，比起各个速龙王来说，狗龙王多出了部位伤害的设定，这意味着玩家在对付它的时候不能再无脑乱砍，而是要像对付真正的BOSS怪物那样找准弱点部位后再发起攻击。

眠狗龙、眠狗龙王

学名：バギィ、ドスバギィ
登场作品：《MH3》、《MHP3》、《MH3G》。

就像蓝速龙和白速龙的关系那样，生活在“雪山”区域的眠狗龙和眠狗龙王可以被视作幼狗龙和狗龙王的“亚种”，尽管游戏中并没有刻意强调它们的亚种身分。不过，本应与雌狗龙对应的“眠雌狗龙”却一直没有在游戏中出现，这让没有了“后宫佳丽”的眠狗龙王如何是好？难怪眠狗龙王的王者象征只是一个鸡冠状突起物，比狗龙王的气势差远了。

正如眠狗这一家子中的“眠”字那样，它们最得意的能力就是催眠气体，而这种能力在之前一直都是实力级BOSS怪物才有的，像眠鸟就因为有催眠才有资格成为村上位级别的BOSS怪物。当然会催眠的眠狗龙和眠狗龙王比黄速龙和黄速龙王也厉害不到哪去，毕竟被催眠的猎人受到攻击时可没有伤害加成，对于猎人来说被麻痹和被催眠的结果基本上是一样的。

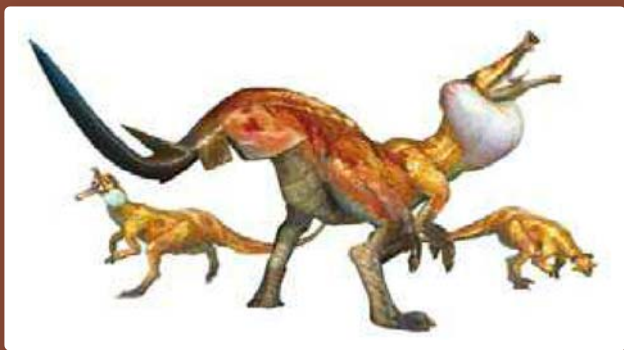




毒狗龙、毒狗龙王

学名：フロギィ、ドスフロギィ
登场作品：《MH3》（毒狗龙王未登场）、《MHP3》、《MH3G》。

毒狗龙和毒狗龙王显然是仿照着红速龙和红速龙王的模板来设计的，它们都栖息在“沼泽”和“火山”区域，招牌技能都是使猎人中毒。因为毒狗龙和毒狗龙王的攻击方式更丰富，所以它们的毒液喷吐更需要去留意，尤其是毒狗龙王喷吐出的毒液还附带残留一定时间的毒雾，玩家一定要远离毒雾范围才行。单单一只毒狗龙王，甚至再加上几只毒狗龙都不算难对付，但玩家在狩猎沼泽或火山的BOSS怪物时，往往会遇到“乱入”的毒狗龙王，这时候想要同时应付BOSS的猛攻以及毒狗龙王的猛毒，就不是件轻松的事情了。





狗龙、眠狗龙和毒狗龙这一大家子的原型是迅猛龙和狗的结合体。它们的身体造型、行走姿态以及扑咬和跳跃攻击，与以迅猛龙为原型的“跳跳家族”基本是一致的；狗龙王的部分头部造型，以及在攻击和召唤“小弟”时的鸣叫声则是来自于狗，毕竟在现实中能呼唤同伴的并不只有狼嗥，犬吠声也有同样的作用。

未完待续

栏目主持
酷洛洛

过去我们采访的妹子，似乎大多都比较喜欢日系的游戏和打扮，而本辑“游俏小筑”请来的嘉宾，就显得特别不一样，特别喜欢中国古代风以及武侠类游戏。而她的昵称也非常有诗意——行云。

行云



昵称：行云
年龄：25
身高：165
生日：10月19日
职业：后期
星座：天秤座
性格：时而疯狂时而安静
喜欢的游戏：《仙剑》、《剑网三》/“《怪物猎人》系列”，“《三国无双》系列”
喜欢的动漫：《美少女战士》、《柯南》
喜欢的颜色：黑白灰
喜欢的电影：武侠、喜剧、恐怖
喜欢的音乐类型：中国风
喜欢的异性类型：参考《仙四》云天青
口头禅：我去= =

游俏小筑

酷洛洛：有劳行云先和大家打个招呼吧。

行云：嗨！大家好，我是行云，很高兴有机会接受《掌机王SP》的采访，还请各位多多关照。

酷洛洛：哇，我发现行云你的照片都好中国风呀！想必行云一定是个颇为古典的女孩吧。

行云：哈哈，我是个十足的古风控，特别钟情中国的古典文化、服装和建筑；就算日常的穿着也是偏古风为主的改良汉服，发型也是长发不剪，朋友经常会说“你一定是穿越过来的吧！”哈哈，如果真能穿越时空的话我还真想穿越回去呢。





酷洛洛：行云是什么时候开始喜欢上这类古风，又是因为什么契机呢?

行云：应该说从小就喜欢吧，小时候就只喜欢看古装片，从08年在北京接触到COS之后就一发不可收拾了(>_<)，所以我的COS大部分都是以古风为主，就算偶尔的动漫也是《美美少女战士》之类童年的记忆。

酷洛洛：行云的工作听说也是和游戏行业有关的?

行云：以前的工作是在百游单机游戏部门，工作是和游戏有关，但是现在的工作是剧照后期和影视相关的啦！

酷洛洛：那行云平时也会玩很多单机游戏吧?

行云：玩很多啊，像“《仙剑》系列”、“《轩辕剑》系列”、《倚天屠龙记》、《神雕侠侣》等等，但也会玩玩《模拟人生》之类的捏脸游戏。

酷洛洛：主要都是古风游戏呀。

行云：哈哈。



酷洛洛：行云平时也爱看动漫新番是吧?

行云：其实我主要追国风的东西较多，日漫新番反而很少追，就算看动漫的话也是老作品啦比如《美少女战士》、《名侦探柯南》及《犬夜叉》之类的，我觉得现在的新番很少有我喜欢的了。

酷洛洛：如果身在武侠的世界，行云你觉得自己应该会是怎样一个角色呢?

行云：我觉得如果在武侠世界里的话，我应该是属于女侠之类的角色= =+，我特别羡慕武侠小说世界中那些武功特别好的女侠，能够飞檐走壁、行侠仗义。在现在拍摄的时候看演员吊着威亚(钢丝)飞来飞去，我都特别地羡慕，真希望能吊一次哈哈哈。





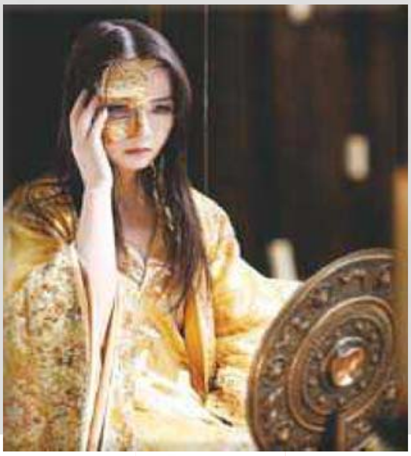




酷洛洛：除了游戏和COSPLAY以外，行云还有些什么爱好呢?

行云：除了COS和玩游戏，一般就喜欢宅在家里看小说做做手工什么的，就算出去游玩也是先看那地方能拍什么角色_(: з 」∠)_，所以我的小伙伴都不喜欢和我出去玩，他们说跟你出去郊游就是去外景的QVQ。









酷洛洛：最后麻烦行云给各位在书前的小伙伴说几句话吧=v=。

行云：呃，其实我也不太会说话啦，希望大家能够多多发扬中国传统的文化吧。看日本韩国穿着和服韩服日常出门都很正常，而我们穿着古装汉服出门就会被投来异样的眼光，有些不太清楚汉服的还认为汉服是和服_(:３」∠)_。其实和服也好韩服也好都是汉服传承过去的，希望大家下次看到穿着汉服逛街、游玩的姐妹们不要投以异样的眼光，还真希望以后逢年过节街上都能看到穿着汉服出门的各位呢。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net

主持 马修&胧月&库玛
插画 西瓜树

掌门人

这辑前言说点和大家中奖相关的事吧：各位填写回函表时如果也参加抽奖，就请在回函表上留下各位的有效联系电话吧。我们为大家发奖品也都是走快递，没有有效的联系电话是不行的，另外字也一定要写工整，几乎每辑抽奖，都会有读者本已被抽出，但或因无法确定姓名地址、或没有留电话而与中奖机会擦肩而过。所以想要抽奖的各位，无论是《掌机王SP》的抽奖，还是DVD抽奖，都记得把姓名、地址、邮编、联系电话等这些资料给完整填写好哦。



不感冒

我的另一半对游戏不感冒……

北京 海豚

马修：很正常，我的那一半也不感冒，关键是不反对就好。

库玛：你应该发挥各种魅力，让你的另一半意识到两个人一起打游戏是一件很浪漫的事！

苍穹：前几天刚看了个帖子——“老婆再也不让我买主机和正版游戏。面对现实，只能妥协！”且玩且珍惜。

胧月：毕竟你对她喜欢的东西也不是全感冒，不用一味同化对方啊。

虫无兮：玩着游戏还能找到另一半算不错的了。要啥自行车。

白菜：其实真没看到对游戏不感冒的女生，大部分情况下是对你玩的游戏不感冒。

硅胶侠

上自习的时候，偷偷在玩《心跳回忆》。结果，看到老师突然进来，立马把小P收进去。等老师一走悲剧地发现硅胶套裂了……裂了……心中万只草泥马奔过的我大吼一声：“啊！我的硅胶……”之后，人送外号“硅胶侠”，汗……

浙江 陆廷宇

马修：你是把小P扔进书桌里的吧，不然仅仅是收进去应该不至于坏。

库玛：这可能也是你的“心跳回忆”了吧。

半夏：所以“硅胶侠”的技能就是弄坏硅胶么……好费解。

苍穹：硅胶侠的惯用搭讪台词是“同学你的硅胶掉了”么？

白菜：我对硅胶键盘膜很有意见。晚上走路小心点。

虫无兮：想想“橡胶人”路飞，“硅胶侠”也不坏嘛。

只言片语｜每一作《轨迹》都至少是两周目，中文版《闪之轨迹》快来吧！（苏州 nero）

掌门话题

该话题由福建泉州 郑焜墉读者提供

游戏中最喜爱的角色死了，小编们会对游戏失去热情吗？

库玛 如果游戏中还有其他喜欢的角色就还好，如果只有这一个喜欢的角色那么这个游戏对我来说就已经The End了……比如在“《轨迹》系列”中我只喜欢奥利维尔，虽然他没有死只是减少了出场戏份，但我就已经无法对这个系列提起热情了……

胧月 看着库玛大大高贵冷艳地横在猫车上是《MH4》之于我的醍醐味，尤其是第三猫时——等下，似乎不符合“最喜爱的角色”。相较于角色的生死本身，我更看重死的方式吧，只要不是蹩脚编剧弄出来的故事不够便当来凑，就不会迁怒于游戏本身。

虫无兮 一般自己玩的都是不会死人的游戏，而且也没有什么喜欢的角色。不过，角色的死亡也是游戏剧情的一部分，毕竟有些事情不通过逝去的生命的洗涤就没法很好地展现出来，团圆大结局固然开心，不过只有悲剧结局才能让人印象深刻呢。

白菜 一般来说不会。只要不是编剧作死，人气角色死亡都是对故事发展有着重大影响意义的。“存活之人继承逝去之人的意志”、“身虽死梦想仍在”也都是百用不厌的王道煽情桥段。而且……指不定以后还会吐便当呢。

乌冬 自己玩的游戏里还真是很少会遇到角色死的情况，近年里印象比较深的就是《第2次机战Z》里卡米那的战死了，不过由于在原作里就被这一幕给伤到过，所以在游戏里也没太大的感触了。

苍穹 我自己非常喜欢的游戏角色目前“死”了的有《生化危机》的Wesker，对游戏热情倒是没产生影响，但是对编剧这种把贯穿全系列的伏笔一下废掉的作法非常不满。另外印象比较深刻还有《MGS4》里的Snake，虽然没“死”，但剧情对于一路玩过来的老玩家来说简直虐到不行，让人不禁想质问小岛秀夫：“蛇叔是你亲生的吗？”

阿鲁 这得看具体情况，剧情安排合理且对正常游戏影响不大的情况下是可以接受的，要是把我辛辛苦苦培养的主力来个剧情死亡并且还不给补偿的话……那我只能说一声“再见”。

马修 顶多是感慨下，毕竟大多数时候角色的死都是剧情需要。但是像《火纹》那种战死了就死了的设定，往往会因为没法接受而重来，时间长了还真有些影响游戏的热情。

买了正版

买了3DS LL，但不知道为什么买了正版游戏，而且买的是《星之卡比 三重华丽》，虽然花费是高了，但是心里却很开心——终于能为自己喜欢的东西付出了！

山东 阳光Sunshine

虫无兮：事已至此，不如也为喜欢的东西的攻略付出吧。来本《3DS专辑》VOL.7？

阿鲁：喜欢的东西买着买着你就麻木了，接着你就会发现自己变成月光族了（泪目）。

马修：没鲁叔那么严重啦，吃不穷穿不穷，算计不到就受穷，自己算计好没问题的，毕竟一张正版游戏对比现在的物价并不算贵。



只言片语 | 什么时候有《MGS》新作啊？很喜欢潜入类。（汉中 GHOST）

微生活

库玛/乌冬×《怪物猎人4 G》

在《怪物猎人4 G》新公布的PV中有一段把队友打飞造成浮空，然后接空中攻击，最后接乘骑的新招式，这个充满了亮点的新招式让库玛瞬间就不淡定了……

库玛：这下可以光明正大地坑队友啦！

乌冬：主力，下次写攻略你挑大梁。

库玛：攻略肯定不行噻，打飞人还是可以的。这招好损！不知道是谁想出来的！以后就可以说我不是误打了你，我是在帮你发动空中攻击什么的。

乌冬：坑得一手好队友。

库玛：这下我肯定就不是坑队友了啊，瞬间就成为了正面的战斗力有没有！

乌冬：仔细看了一下PV要锤子那种高飞的才行，你的狩猎笛又没有把人高飞的招式。

库玛：谁说我到时要用狩猎笛了？直接换成锤子不就行了。（←库玛用锤子从来打不晕怪）

乌冬：《MH4 G》的攻略写作还真是前途多舛……

苍穹×小编寄语

苍穹：我连小编寄语都憋不出来了……

库玛：走，和我一起去体验丰富的生活。XD

苍穹：在雨天摔倒？（←库玛某次大雨中来上班时摔得很惨）

库玛：那种不算，那个只是生活中的波折……

苍穹：还是在地铁上打游戏笑得很大声？（←纯属杜撰）

库玛：我才没有在地铁上打游戏笑出声……

阿鲁：你憋不出小编寄语是因为你的业余生活都在玩游戏，所以你FAQ部分的内容肯定很快就能搞定的，我信你！

苍穹：FAQ我上周就交了……

库玛：啊哈哈哈哈！那你小编寄语写怎么狂霸酷炫拽地玩游戏也行啊。

苍穹：打FTG被AI虐成狗？但被BOSS各种虐明显是苦壕大大的寄语，不适合我。

库玛：搞得你好像多高贵冷艳的样子……那你也可以写"这个月我的生活太匮乏了，没什么好写的，再见。"

苍穹：虽然被虐成狗，但我还是有基本的尊严。好，就把在地铁上看书被大叔搭讪的事情，改编成被妹纸搭讪好了。

库玛：尊严呢……？

胧月：我都替你心酸……

库玛×地缚猫模型

近来狂迷《妖怪手表》中地缚猫的库玛购入了地缚猫的模型，购买时库玛原以为该模型是可以直接进行摆放的款式，结果打开包装后一看居然是拼装模型，这让平日里十分不擅长手工活的库玛瞬间傻眼。于是只能让乌冬拿去给与他关系较好的《模魂志》小编帮忙拼装。





库玛：诶，还以为今天就可以把玩地缚猫了……结果还这么摆我一道，简直不治愈……

苍穹：自己拼很正常吧……

库玛：我的手拙非常人能及……

苍穹：小学就玩这类东西了，你给我手工费我帮你做。

库玛：别人《模魂志》的免费给帮忙做，我找你干嘛！

苍穹：于是又去勾搭了模魂志的小哥。

库玛：是啊，我的心机很重有没有！

乌冬：说得好像是你自己去勾搭的一样……

库玛：当然这只能靠你帮忙勾搭了！我是很矜持的。

乌冬：啧。

库玛：说不定拼完地缚猫之后，你还可以拜托他们联机猛汉！大家一起其乐融融地把红黑龙打了，很圆满有没有！

乌冬：太羞耻了，我说不出口。

库玛：你可以的，现在是你突破自我的时候了！

苍穹：苦壕大大计划通。

乌冬：太有心计。

苍穹：从下单那一刻就已经布好了局，简直赛过猪哥亮。

库玛：对，这就是本来的我（潇洒地甩头发），你们都还太嫩。

苍穹：又给你拖后腿了，骚瑞哦……

库玛：没关系，意识到差距就好。

游戏王卡

我在朋友的介绍下去了文化公园那里的数码城，平价的3DS正版游戏在那里卖290元。而我弟弟最近买了正版3DS的《游戏王》，但卡店老板说，不要里面送的三张游戏王卡的话，可以100卖给他……

广州 杨洪

虫无兮：差不多10年前我还在玩《游戏王》的时候就已经是这样了，没想到一切都没有变。

马修：游戏的卖价还挺正常，不过这种销售模式么……嗯，起码比香港奸商把《口袋妖怪》的首发特典单独拿出来卖要厚道多了。

只言片语 | 我目前最期待的游戏是《闪之轨迹Ⅱ》。（广州 噗噗熊）

220辑调查之你最尊敬的制作人是谁？

所有我购买游戏的制作人都很尊敬，要讲特别的话，算是开创无双类型的制作人，好像是叫友池隆纯。第一次打过了三国游戏，不过因为各种算计头大了。

上海 王菁益

我最尊敬的游戏制作人是稻船敬二，因为他给人感觉很老练，很有才华，值得人尊敬。

上海 顾春军

横井军平，是叫这个名字吧，因为他是个天才，可惜被天妒，唉。

南宁 卢尚拓

我最尊敬的游戏制作人是松野泰己，我玩过他做的《皇家骑士团》和《FFT》，上手难度高但熟悉后乐趣无穷。他所制作的《最终幻想XII》还没玩过，但也相当期待《最终幻想XII》复刻后好好玩一段时间。

广州 洪洪

田尻智，《口袋》之父。还有宫本茂。

南宁 AXG

《怪物猎人》的制作人（忘了叫什么了），因为我很喜欢《怪物猎人》。

武汉 小枫

《雷顿教授》的制作人，每一步都很精彩，在哪个机型上都能体会游戏的乐趣。

青岛 阳光Sunshine

不知道《火纹》的制作人是谁，这个游戏曾经是我的最爱！

玉林 陈海松

宫本茂，《超级马里奥》神作啊！小岛秀夫，PSP上玩了很长时间《潜龙谍影 和平行者》。

天津 才子

Jenova Chen（陈星汉），我初中同学，独立游戏很少有这么艺术性。

上海 东东

马修：喜欢的制作人和喜欢的游戏息息相关呢，版面关系就收录这么些吧，其实各个知名制作人也都有少读者提到呢。当然有些读者还不知道名字，这里顺便说下文中没提到名字的三个制作人：《怪物猎人》：辻本良三，《雷顿教授》：日野晃博，《火纹》：成广通。



人生RPG

把要买的东西列了张单子，又想象赚钱的艰辛，于是把心中对《人生RPG》的难度评定从Normal上升到了Hard。出去买面包，发现东西涨价了，老板说：“没办法，因为房租涨了三倍”——于是我默默地把难度评定从Hard调到了Very Hard。

武汉 袁雅婷

马修：被你这么一说，我发现我现在处于BOSS战阶段……

白菜：所以很多游戏都有难度设定，请根据自己的实际操作水准，谨慎选择难度……

库玛：当你每个月还要交房租、吃大餐的时候，你会发现这“游戏”的难度其实是Hell。

阿鲁：当你还要为二次元和三次元的宅物埋单的时候，你会发现这“游戏”的难度其实是Nightmare。

苍穹：LS两位天天下班就叫嚣着“吃好的”，生活难度哪高了？血脂高还比较靠谱。

胧月：两个矫情的贱人。

库玛：贱人这个词太伤感情了……（捂胸口）

胧月：除了这个词以外其他的都烘托不出效果，就要这种喷薄而出的气势。

相亲

相亲遇到小学同学算什么啊！

天津 刘垚

白菜：算上天注定的缘分。

库玛：算“我们兜兜转转了一大圈结果回首又见他（她）”的人生狗血。

胧月：只要不是从小欺负你的野丫头，挺好啊。

阿鲁：你以为小学毕业了就能逃过这一劫？

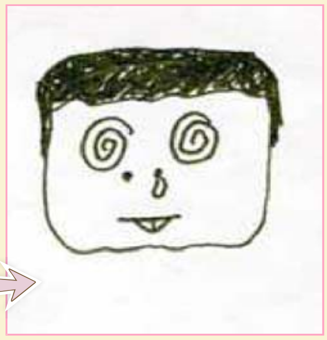
马修：还以为就我碰到过这事……10年前我也有同样的经历，只不过是被双方家长特意安排的，不过随后本人就来深圳了。

只言片语｜《CCFFⅦ》和《FF零式》无不令玩家落泪，希望PSV上还会出《FF》新作再感动玩家一次。（武汉 Julian枫叶）

玩家画廊



马修：这个怎么有点油头粉面的吸血伯爵的感觉？
（上海 Mr.翔）



马修：一个国字脸、西瓜头的人眼花了的模样。。
（北京 阿龙）



马修：空条承太郎的侧脸，硬派！
（承德 宽宽）



马修：这又大又黑的眼睛还蛮可爱的。
（苏州 血祭狂歌）



马修：唉，曾经的一代神机。
（廊坊 进击的矮人）

你一言 我一语

父亲经常在我身边说这个谁、那个谁结婚的事情，这表示什么？

珠海 钊哥

马修：这就是所谓的“别人家的孩子”啦。

最近往文艺青年转型了，看见东野圭吾的《秘密》和《时生》之后泪腺接连崩坏，不知道月姐姐看没看过，如果看过的话求共鸣啊！

大连 刘昊

胧月：我对东野的总体感觉是情感写得比推理好，他的作品个人最喜欢《白夜行》。《秘密》的话如果有条件，推荐1999年的东宝电影版。

最近想搞一台PS4耍耍，可我以前一直是任饭，怎办？

上海 Mr. 翔

马修：放下XX饭的身分，直接奔游戏去，就可以了。

毕业两年，工作了两年，还是在学习，准备考证，什么时候才能放开身心游戏啊！

苏州 nero

马修：考证后估计也到结婚的年纪了——慢慢来吧，等以后工作家庭稳定了，休息日就是你放开身心游戏的大好时光。

小编们为什么不讨论掌机能否经得住智能手机冲击的话题？

广州 KUSO

马修：怎么说呢，能否经得住冲击，自有现实说话，预测这种费力不讨好、尤其这种无论预测谁赢都会得罪很多人的预测，小编就不讨论啦。

某天去实体店看到一款Saber手办，哥们觉得好看就要买，他以为是祖国版的，可最终标价印证了我的眼光——1200人民币。

北京 CAT

马修：然后，你没怂恿你哥们买下么？

工作了，有时候觉得也没什么不好，至少没那么多时间胡思乱想，游戏时间也不会过多，劳逸结合！

玉林 陈海松

马修：对的，有时觉得工作后的游戏时间虽然大大减少，但这种状态恰恰是最正常的。

3月份值早晚班22天半，破历史记录了！我不想值班！我想玩游戏！我想旅游！我想休息！

石家庄 Lininter

马修：本来想说值班是打游戏的最好时间，但看下Lininter的职业是记者，于是收回自己的话了……怎么说呢，干一行爱一行吧。如果实在不喜欢当前的工作又没有前途，趁年轻抓紧换工作，也来得及。

前几天老板进行突击检查，同班的好机友们的游戏机都被没收了，我把小P藏在卫衣帽子里才躲过……事后好机友们都来蹭我小P玩……心痛。

宁波 sign

马修：连实习单位的老板都可以没收学生的私人物品了么？

自从买了钱包，每天都要体验两次把钱包忘在楼上的快感。

武汉 猫丸

马修：羡慕一下猫丸同学宽松的时间，本人每天早上少带一样东西回楼上去取，便必迟到无疑了。

稿费样书在召唤

以下作者因为未能联系上，使得稿费、样书一直未发，现在属于你的稿费还在召唤着各位，看待消息了请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话，更早的未收到稿费的作者请直接发邮件联系我们。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

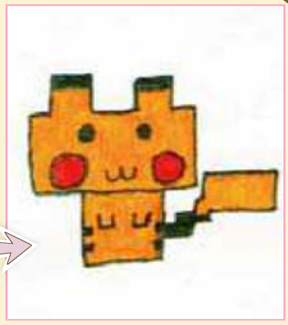
只言片语｜很其好奇《MH4G》还会加入什么新要素。国民级狩猎大作，值得期待！（福州 艾鲁喵）





马修：记得第一次在现实中看到这种一圈一圈的眼镜，还小吓了一下。
（石家庄 刘梁）

马修：这种方块风格的皮卡丘还真萌，貌似“《瓦里奥制造》系列”里有这种风格啊。
（南宁 AXG）



马修：这蜡烛捧得如此吃力……
（苏州 杨天远）

马修：这眼镜正太看着眼熟，是哪里的呢？
（泉州 yozora）





马修：没事，名为“考试”的对手应该直接挂了。
（武汉 猫丸）

马修：想起小时候家后院那些草莓，雨过之后芳香一片。
（河北 Lininter）



我们都爱打游戏

我和老婆都喜欢打游戏，现在喜欢看她打，自己在边上帮忙查攻略。

上海 盛叙东

库玛：这样的CP感最幸福了！羡煞旁人有没有！

白菜：我猜打的是恐怖游戏。

阿鲁：你们都那么能打，谁烧饭洗衣服啊？

马修：是翻攻略的盛同学吧。



虫无兮：第一反应把“游戏”当成人名了，看到“查攻略”才醒悟过来，还以为“自己在边上帮忙放风”呢。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216、219辑，定价：14元 。217、218、221、222辑，定价：19.8元。

《3DS专辑》：VOL.6，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.8、VOL.9，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、75～77辑，定价：18元。《口袋妖怪 X・Y》攻略本，定价：45元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931－4867606，
Email：pgking@263.net

只言片语｜期待《MH4G》中文版、《口袋Z》中文版，都是最爱！（南宁 李仕政）



由于搬家的缘故，部分设备暂时放置在单位里，再加上还没来得急搬迁网络，导致现在一回家就想直接躺床……不过这个时候掌机和手机的优势就体现出来了。对于一个游戏玩家来说，便携设备已然成为生命中不可或缺的一部分了。

最近一直在玩《雷电十一人GO 银河》，在组合极限合体时发现某些用来组合的队员名字旁边有个“BEST”字样，这是什么意思啊？

广州 采花贼

“BEST”字样代表特殊组合，将这两人进行极限合体时不但外形会发生特殊变化，还会追加一个特殊技能可用，下面就列出游戏中的所有特殊组合。

特殊组合	追加的技能
来自《雷电十一人GO 银河》的队员	
またたぎ+かげ1～11	ブラックド–ンZ
くさか+さとこ	超グレ–トマックスなオレ
みのり+ポトムリ	アシスト！
サ–ジエス+カトラ	ちょうわざ！
アクロウス+ララヤ	ふくつのせいしん
みなほはは+みなほちち	トレ–スプレスS
まなべはは+まなべちち	ディフエンス方程式A
さくらはは+さくらちち	マ–メイドスマッシュS
ざなくろう+そうそう	超エンドレスサマ–
ざなくろう+クララJ	化身のちょうわざ！
来自《雷电十一人GO2》的队员	
つるぎ+てんま	ゼロマグナムGX
しんどう+きりの	极ヘブンズタイム
きりの+かりや	ナイスパス
はくりゅう+つるぎ	化身のちょうわざ！
はくりゅう+シュウ	瞬发力
てんま+えんどう	ふくつのせいしん
ごうえんじ+ふぶき	クリティカル！
きどう+ふどう	クイックパス
フエイ+カクガン	クラッシャ–
ゆういち+つるぎ	超ファイアトルネ–ド

特殊组合	追加的技能
来自《雷电十一人GO2》的队员	
てんま+シュウ	ロングシュ–タ–
シュウ+てんま	ア–ムドセ–バ–
しんどう+のぶなが	ふくつのせいしん
きりの+ジャンヌ	KPガ–ド
あめみや+こうめい	ア–ムドセ–バ–
はくりゅう+こうめい	化身ハンタ–
しんすけ+りゅうび	シビレヒ–リング
つるぎ+おきた	シュ–トブロッカ–
にしき+さかもと	パワ–ドリブル
フエイ+ビッグ	KPブレイク
ト–ブ+ト–チャン	パワ–ブロック
きなこ+Mドラゴン	化身のセツヤク！
てんま+ア–サ–	安定感
ザナ–ク+そうそう	超エンドレスサマ–
ザナ–ク+クララJ	化身のちょうわざ！
ルジク+ザナ–ク	サンドカッタ–
メダム+ザナ–ク	スクリュ–ドライバ–
ウォ–ド+ザナ–ク	スクリュ–ドライバ–
ガリング+ザナ–ク	スクリュ–ドライバ–
バハムス+ザナ–ク	スクリュ–ドライバ–
クオ–ス+ザナ–ク	クラッシャ–
オルカ+ザナ–ク	クラッシャ–
ダ–ナ+ザナ–ク	クラッシャ–
レイザ+ザナ–ク	オ–ガブレ–ド
ガンマ+ザナ–ク	オ–ガブレ–ド
エイナム+ザナ–ク	オ–ガブレ–ド
ラウラウ+ロボ1～11	キャッチプラス20
ラウ+へいば1～11	キャッチプラス20
バド+ロボ1～11	ブロックプラス20
バド+へいば1～11	ブロックプラス20
リン+ロボ1～11	スタミナプラス20
リン+へいば1～11	スタミナプラス20
ドネル+ロボ1～11	GPプラス20
ドネル+へいば1～11	GPプラス20

只言片语 期待《中二病》出AVG！（汕头 梁恺航）

特殊组合	追加的技能
来自《雷电十一人GO2》的队员	
エミ+ロボ1～11	ラッキ–プラス20
エミ+へいば1～11	ラッキ–プラス20
ファニ+ロボ1～11	テクニックプラス20
ファニ+へいば1～11	テクニックプラス20
ケイ+ロボ1～11	ドリブルプラス20
ケイ+へいば1～11	ドリブルプラス20
ダイ+ロボ1～11	TPプラス20
ダイ+へいば1～11	TPプラス20
レイ+ロボ1～11	ドリブルプラス20
レイ+へいば1～11	ドリブルプラス20
ブル+ロボ1～11	キックプラス20
ブル+へいば1～11	キックプラス20
グラ+ロボ1～11	スピ–ドプラス20
グラ+へいば1～11	スピ–ドプラス20
ニ–ベ+ロボ1～11	キャッチプラス20
ニ–ベ+へいば1～11	キャッチプラス20
ザラ+ロボ1～11	ブロックプラス20
ザラ+へいば1～11	ブロックプラス20
セイ+ロボ1～11	ドリブルプラス20
セイ+へいば1～11	ドリブルプラス20
シモフ+ロボ1～11	キックプラス20
シモフ+へいば1～11	キックプラス20
イル+ロボ1～11	キックプラス20
イル+へいば1～11	キックプラス20
フラン+かげ1～11	ブラックアッシュGX
SARU+かげ1～11	化身ハンタ–
ガルシャア+かげ1～11	KPブレイクX
ヴァンプ+かげ1～11	KPガ–ドX

我的PSP一个月前充满电放在柜子里，一个月后却完全打不开，没有电了（中间没玩）。这是不是说明电池要挂了？

常州 姚昕

如果是待机睡眠模式放置，那么一个月后没电是很正常的情况。如果是完全关机后一个月没电，说明电池是有一些老化，但基本上不妨碍正常使用。

《自然法则》的二周目要素有哪些？继承哪些数据？

深圳 猪洞

可以继承一周目的通关存档，但没有任何数据可继承，你依然要从零开始奋斗。不过二周目在部分关卡的事件上有所变化，详细如下：1.第二次到达サ–ペンス坑道时，全灭所有的爬虫可在最深处获得ヴァシリ–の指轮；2.男主角装备该指轮进入フェステ城内，战斗前出现新剧情；3.打倒最终BOSS后追加新剧情；4.看完Ending和职员表后，追加男主角和ヴァシリ–的新结局。本作没有三周目设定。

《魔都红色幽击队》里，当面前有两只恶灵的时候，攻击时只能命中其中一只，这个是随机决定的吗？

重庆 王延

当攻击范围里存在复数的恶灵时，会根据距离，优先命中离角色比较近的那一只。如果几只恶灵和角色的距离一样，那么会以正前方→右方→左方的优先顺序决定哪只恶灵受到伤害。

我想购入PSV-1000型掌机，但为选择哪种电源适配器犯了难，小编能否介绍几款既实惠又给力的电源呢？

上海 顾春军

PSV-1000自带的电源是宽频电源，支持国内的220V电压，无需额外购入电源适配器的。

《MHP3》里灵鹤石除了农场，还可以在别的地图挖到吗？

海口 王浩杰

灵鹤石是上位很普遍的矿石，上位大部分地图的采矿点都可以挖到，缺少的话推荐多做做采集任务，相信很快你就会多到拿来卖钱了。

《口袋妖怪 X·Y》刷连锁很累，有什么诀窍吗？

韶关 Magic

这个还真没什么诀窍，一个是耐心，一个是精神头要够足。怎么说呢，多想想刷出心仪的口袋妖怪时的那种成就感，鼓励一下自己吧。

预定6月26日发售的《自由战争》会出官方中文版吗？另外如何获得PSV卡带版游戏的线上通行证？

安吉 小凌

《自由战争》已确认有繁体中文版，预定于8月份发售。PSV游戏的线上通行证（也就是俗称的联机码）一般都是附在包装盒里的，大多是一张印有代码的纸片，也有可能印在说明书中。登录PS商店输入12位代码即可启用。如果买的是二手游戏，有可能遇到通行证已使用过的情况，需进入商店重新付费购买一个通行证。

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

车飞　昵称：飞

性别：男　年龄：34
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《战神》、《战场的女武神》
地址：云南省昆明市西山区环城西路社科院大楼5B
邮编：650000　QQ：1340925878
Email：1340925878@qq.com
电话：13529683707
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

王云龙　昵称：阿龙

性别：男　年龄：20
拥有掌机：NDSi、3DS LL
喜欢的游戏：《口袋》、《逆转》
地址：北京市西城区黑窑厂20号楼2门203
邮编：100054　QQ：850716574
Email：wylzlhczy@126.com
电话：15811505303
想说的话：我觉得库玛在性格上应该是个跟我很像的人！

禹金晖　昵称：Berial

性别：男　年龄：18
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》
地址：河南省郑州市中原区航海西路2号院金苑小区19号楼2单元1楼西
邮编：450006　QQ：778984407
Email：778984407@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

宋皓晨　昵称：雨殇

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBM、PSP、iDSi、3DS、PSV
喜欢的游戏：《火纹》、《牧场》、《逆转》、《MH》
地址：江苏省苏州市姑苏区大观花园52幢402室
邮编：215000　QQ：574788401
Email：574788401@qq.com
电话：13584802457
想说的话：作为五年老读者的第一次回函，祝《掌机王SP》越办越好！

黄俊晔　昵称：gellow

性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《初音》、《MHP》、《暗魂献祭》
地址：广东省广州市荔湾区浣花路浣南东街46号A幢1604
邮编：510375　QQ：412167248
Email：412167248@qq.com
电话：13631464435
想说的话：《暗魂献祭》求队友！

只言片语　期待两款游戏：PSV的《怪物猎人 边境G》，3DS的《怪物猎人4G》。（承德 宽宽）

廖又树

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：NDSi

喜欢的游戏：《口袋》

地址：上海市崇明县城桥镇利民路利民村五队532号

邮编：202150

想说的话：我非常喜欢《口袋妖怪》，也想要3DS，但钱不够，正在攒钱中。

李正阳

昵称：机器人·雷姬

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：暂无

喜欢的游戏：《口袋》、《初音》、《七龙战记》

地址：内蒙古包头市青山区呼得木林大街11号街坊14栋1号

邮编：014030　　QQ：178623711

Email：178623711@qq.com

电话：15047205123

想说的话：惟一的PSP摔坏了……

刘兆丰

昵称：美术馆

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：3DS、PSP、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《MH》、《梦幻之星》

地址：北京市海淀区北三环中路43号院北九楼1207

邮编：100088　　QQ：1447643599

电话：13621322460

想说的话：就算是坑，也跳给你看！

卜鑫苇

昵称：卜奶奶

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《MH》

地址：江苏省常熟市常熟中学高三七班

邮编：215500　　QQ：593789845

Email：593789845@qq.com

电话：18915618605

想说的话：不懂日文，等新游戏汉化真心伤啊！

曹翔

昵称：雪月雨

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：PSP、PSV

喜欢的游戏：《初音》、《仙境传说》

地址：浙江省平湖市平湖中学高二14班

邮编：314200　　QQ：1145971979

Email：1145971979@qq.com

电话：15824342827

想说的话：愿PSV早日破解，或让PSV游戏价格再低一点，我没钱啊！

钟凯强

昵称：小kai

性别：男　　年龄：21

拥有掌机：PSP、PSV、NDSL、3DS

喜欢的游戏：《塞尔达》、《口袋》、《重装机兵》

地址：广东省广州市荔湾区人民南路十三行路1号新中国大厦十楼57

邮编：510120　　QQ：190873843

Email：190873843@qq.com

电话：18620937600

想说的话：希望《掌机王SP》越做越好，每辑都有关注。

何俊亮

昵称：小橘

性别：男　　年龄：21

拥有掌机：3DS LL、PSP

喜欢的游戏：RPG

地址：广西柳州市柳南区西环路二区22-1-2-4

邮编：545007　　QQ：102506233

Email：102506233@qq.com

想说的话：我要成为《掌机王SP》的写手！

王国超

性别：男　　年龄：32

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：SLG、RPG

地址：上海市宝山区罗店镇东界泾村80号

邮编：201908　　QQ：416226561

Email：416226561@qq.com

电话：13918048735

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语　《时狱篇》参战机体达到了一个新的高度，无论是画面还是剧情都超赞。（上海 顾春军）

小编寄语

虫无兮

●五一期间去了一趟魔都，体验了一下大城市长假期间人山人海的感觉，南京路上那个在地面入口处就已经卡住的地铁站尤其给我深刻印象。最大的收获是在外文书店买到了伊坂幸太郎的《摩登时代》和太宰治的《人间失格》。数年前在朋友的推荐下看了漫画《魔王》，倍受感动，还仿造其风格写了一些东西，前阵子得知《摩登时代》乃其续作，于是想方设法入手，果真皇天不负有心虫。《人间失格》则是太宰治生前发表的最后一部作品，对《再见绝望先生》及《文豪野犬》都有着浓厚兴趣的我，早就想着会一会了，这次可谓是得偿所愿吧。

●虽然因为独自出行没怎么吃到上海菜，不过生煎很对我胃口。在由由国际广场后新开的居酒屋也不错，魔都的读者可以去试试。

胧月

★新一季强烈推荐的日剧是《罗斯福游戏》，同样有棒球，另一部剧跟它的差距怎么就那么大呢，何况棒球还只是《罗斯福游戏》的一部分。中井贵一和小泉今日子在《倒数第二次恋爱》第二季的对口相声依旧精彩，不过在中老年人题材下安排原田薰子这样一个终极卖萌角色真的好吗，附带着又要在长仓和平的失恋履历上多添一笔。

★某天清理一下手机用量升级了iOS 7，对于图标和壁纸缩放的问题早有心理准备，但更新了新版喜马拉雅以后整个人都感觉不好了，不仅不兼容下载过的文件，下载整张专辑也没以往自由。《Agito》出来后第一时间下了玩，总是自动秒退，最近这些APP实在不让人省心。

乌冬

◆又是一年一度的AKB总选举的时期，今年没了优叔、虎牙等人气成员参加，一般层对总选的关注度应该会有所下降，对于运营来说是一次不小的考验，不知道会不会有新噱头来争取回这些观众。而这次总选对于成员也是一样关键，选拔组一下空出了3个位置，可是难得的向上爬的机会，期待今年也有黑马出现。

◆以前由于NDS和3DS的视频多为4：3，口袋光环的画面比例也一直维持4：3，现在随着4：3的视频越来越少，从这辑开始口袋光环也正式改成16：9，终于久违地跟上时代了。

Juxi（美编）

◆你要生活得随意些，你就只能活得平凡些；你要活得辉煌些，你就只能活得痛苦和复杂些；你要活得长久些，你就只能活得简单些。

◆在这种随时都会下雨的天气里，忘记关窗的后果就是被子全被淋湿了，实在没办法，最后拿吹风机吹了老半天……

澄香（美编）

☆某天晚上和朋友去吃了砂锅粥和烤生蚝。结果两个人都食物中毒，真是折磨人。现在在外面吃个东西都要抱着随时准备中毒的心态……

sienna（美编）

◆我一朋友告诉她老爸说要去参加婚礼，她老爸说：“真巧，我也去参加个婚礼。”出于好奇，她就多嘴问了她老爸一句：“你去哪参加？”她老爸：“XX路XX酒店。”居然和她去的是同一个地方！当他俩拿出喜帖打开一看——新郎是她老爸同学，新娘是她同学……

马修



◆老妈又住院了，接下来还有其他可能的病会检查出来，遥祝平安。

◆《口袋妖怪 X・Y》的完全图鉴锐意制作中，6月份上市，各位口袋玩家们留意了哦，这将是最为全面、超越官方和任何其他同类书刊的全精灵资料合集！

◆自从公司电脑的上一个使用八年的显示器寿终正寝、换了新的大屏显示器后，电脑就明显露出了疲态，而网管在一番研究后得出结论是：电脑老到无法更新了。于是索性整个电脑换了新的，系统也换了WIN7。不过装完系统，界面又设定回本人熟悉的XP界面了——这么说其实也不确切，因为之前用XP的10年里，我的界面都是WIN 95的界面。

◆心血来潮把之前收藏的三个《电车GO》的PC版给装到新电脑上，意外地都能玩，其中除了PS时代的《蒸汽机车GO》太过久远，《旅情篇》和《Final章》也都支持1080P，虽然近看效果还是不大理想，但也总好过用PS2接高清电视上拉伸后的效果要好出很多。



◆忙里偷闲，《战国无双4》终于把无双演武里各个武将都用了，然后按照《无双大蛇》的形象捏个卑弥呼，开始了流浪演武。

库玛



☆搬了新家，这下终于可以摆脱有小偷爬窗的心理阴影了！之前部门里的坏人们听说有小偷爬我家窗还兴奋地说那是蜘蛛侠来找我约会，现在我住在24楼，估计只有超人或者蝙蝠侠级别的才有机会搭讪我了。另外十分十分十分感谢抽空来帮我打点搬家事宜的爸妈（深情抱大腿），没有你们帮忙我估计就累得横尸街头了……

☆继上个月和朋友吃饭刮发票中了一百元后，这个月和鲁叔他们吃牛肉锅时我又刮中了一百，感觉我今年的运气挺逆天的啊。所以从现在起请叫我刮发票小能手，而且今后不管谁和我吃饭，都请主动上缴发票！XD

☆对我这种第一次接触“《工作室》系列”的人来说，白《爱夏的工作室》的过程简直各种艰辛。打最后一个追加BOSS时系统各种赖皮，气得我直摔机子。幸好打过了，不然估计我的PSV就光荣殉职了……

阿鲁



■这次的《新・深爱+》里旅行部分做得比以前更加细致，不过在“回放”机能中，每看完一小段对话后就要来个是否保存记录的提示实在让人很不爽，好好的气氛就被这样破坏掉了！

■搬家后暂时没有网络，于是又把电脑里的SFC模拟器翻出来重温了一下老游戏。结果开全屏玩时，一个小时不到的时间就感觉看东西模糊，巨型马赛克果然伤眼睛，赶紧玩玩PSV压压惊。

白菜



□搬家后断网半个月了。把硬盘深处的Galgame一个个拖出来玩，一周就搞定了两、三年都没打完的作品。在找回一些当年废寝忘食通游戏的感觉的同时，不禁感叹网络果然会让人产生依赖性。

□虽说长时间泡网会让人颓废，但现在这个时代完全没网也自有难受之处。最让我感慨的一点就是手机断了Wi-Fi以后，只能3G上网。现在预存流量包随时都处于断粮的危险下。更要命的是，BB的PS3版更新了，却打不了网战……

苍穹



◎人要清醒地认识到自己的极限，无论是体力上的还是能力上的，“超越极限”并非全是积极的含义。有些游戏类型是我永远也无法驾驭的，所以还是在擅长的领域里，努力把能力范围内的事做到尽善尽美吧。

◎很久没写读书相关的寄语了，最近读完的是《优秀编辑的四门必修课——一位资深总编的来信》。整本书是周浩正先生结合近30年的编辑生涯所总结出的金玉良言，尤其面对网络2.0时代所提出的出版2.0概念，更是令人受益匪浅。

咕噜（美编）



◆5月的深圳连续的暴雨、大雨每天轮番轰炸，还是没有消停的迹象。

◆连续不断地暴雨、大雨的袭击，小区绿荫道两排的芒果树，被雨淋的惨不忍睹，现在本是挂果的时候了，可是树上除了树杈和树叶之外，啥果实都没有了。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

本月确定具体发售日的新作并不多，《红宝石·蓝宝石》的加强版《Ω》和《α》暂定11月发售，TGS期间照例要用来吸引眼球的9月大作仍未揭晓，不知《MH4G》进度是否能跟上。《超级索尼子育成计划》延期到7月31日，PSV平台上则公布了几经翻炒的《CLANNAD》，这款Galgame的标杆式作品虽然上了年纪，但我知道你们依旧是“买买买”的节奏。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年5月			
28日	星符系列 3D足球（e商店下载）	スタ－★シリ－ズ：3Dサッカ－	Starsign	SPG	500日元
		2014年6月			
5日	卡片战斗先导者 锁定胜利	カ－ドファイト！！ ヴァンガ－ド ロック オン ビクトリ－！！	Furyu	TAB	5378日元
5日	卡片战斗先导者 锁定胜利（e商店下载）	カ－ドファイト！！ ヴァンガ－ド ロック オン ビクトリ－！！	Furyu	TAB	5122日元
5日	Persona Q 暗影迷宫	ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス	Atlus	RPG	7538日元
19日	吃豆人世界	パックワ－ルド	BNGI	ACT	5119日元
19日	吃豆人世界（e商店下载）	パックワ－ルド	BNGI	ACT	5119日元
19日	口袋妖怪艺术学院	ポケモンア－トアカデミ－	Pokemon	ETC	3908日元
19日	口袋妖怪艺术学院（e商店下载）	ポケモンア－トアカデミ－	Pokemon	ETC	3908日元
19日	昆虫怪物 超级战斗	昆虫モンスタ－ ス－パ－バトル	Culture Brain	RPG	5184日元
26日	太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险	太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险	BNGI	MUG	5119日元
26日	太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险（e商店下载）	太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险	BNGI	MUG	5119日元
		2014年7月			
3日	岛屿之日	IslandDays	Klon	AVG	6480日元
10日	妖怪手表2 元祖	妖怪ウォッチ2 元祖	Level–5	RPG	4968日元
10日	妖怪手表2 元祖（e商店下载）	妖怪ウォッチ2 元祖	Level–5	RPG	售价未定
10日	妖怪手表2 本家	妖怪ウォッチ2 本家	Level–5	RPG	4968日元
10日	妖怪手表2 本家（e商店下载）	妖怪ウォッチ2 本家	Level–5	RPG	售价未定
10日	小脸蛋 集体出门！ 兴奋脸蛋乐园	ほっぺちゃん みんなでおでかけ！ワクワクほっぺランド！！	日本columbia	ETC	5184日元
17日	高达 挑战三世代SP	ガンダムトライエイジSP	BNGI	TAB	5974日元
17日	滨虎 浓烟世界	ハマトラ Look at Smoking World	Furyu	RPG	6458日元
17日	滨虎 浓烟世界（e商店下载）	ハマトラ Look at Smoking World	Furyu	RPG	6150日元
31日	超级索尼子育成计划	ソニプロ	Image Epoch	SLG	6458日元
31日	超级索尼子育成计划（e商店下载）	ソニプロ	Image Epoch	SLG	5759日元
31日	Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅	Fate/Kaleid liner プリズマ☆イリヤ	角川Games	A・AVG	6480日元
		2014年8月			
7日	龙珠英雄 终极任务2	ドラゴンボ－ルヒ－ロ－ズ アルティメットミッション2	BNGI	TAB	6145日元
7日	龙珠英雄 终极任务2（e商店下载）	ドラゴンボ－ルヒ－ロ－ズ アルティメットミッション2	BNGI	TAB	6145日元
7日	闪乱神乐2 真红	闪乱カグラ2 –真红–	Marvelous AQL	ACT	6998日元
		2014年10月			
2日	禁忌的玛古那	禁忌のマグナ	Marvelous AQL	S・RPG	售价未定
9日	巧克力犬的小小奇妙物语 巧克力公主与魔法配方	チョコ犬のちょこっと不思议な物语 ショコラ姫と魔法のレシピ	日本Columbia	RPG	5184日元
		2014年11月			
未定	口袋妖怪 α蓝宝石	ポケットモンスタ－ アルファサファイア	Pokemon	RPG	售价未定
未定	口袋妖怪 Ω红宝石	ポケットモンスタ－ オメガルビ－	Pokemon	RPG	售价未定
		2014年夏			
未定	耀西新岛	ヨッシ－NEWアイランド	Nintendo	ACT	售价未定
未定	耀西新岛（e商店下载）	ヨッシ－NEWアイランド	Nintendo	ACT	售价未定

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年6月			
26日	黑色代码	BLACK CODE	QuinRose	AVG	6480日元
		2014年内			
27日	金色琴弦3 另一片天空 天音学园篇	金色のコルダ3 AnotherSky feat. 天音学园	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
未定	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	5184日元
未定	讨鬼传 极（PS商店下载）	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	4628日元

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年5月					
29日	超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心	超女神信仰 ノワ―ル 激神ブラックハ―ト	Compile Heart	S・RPG	7344日元
29日	超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心（PS商店下载）	超女神信仰 ノワ―ル 激神ブラックハ―ト	Compile Heart	S・RPG	6480日元
29日	圣灵之心3 爱意满满	アルカナハ―ト3 LOVE MAX	Arc System Works	FTG	7344日元
29日	圣灵之心3 爱意满满（PS商店下载）	アルカナハ―ト3 LOVE MAX	Arc System Works	FTG	7344日元
29日	姐恋物语续 加强版	もっと姉、ちゃんとしようよっ！ ＋PLUS	Revolution	AVG	7344日元
29日	姐恋物语续 加强版（PS商店下载）	もっと姉、ちゃんとしようよっ！ ＋PLUS	Revolution	AVG	5658日元
29日	英雄战姬	英雄*战姬	5pb.	SLG	7344日元
29日	英雄战姬（PS商店下载）	英雄*战姬	5pb.	SLG	6480日元
29日	信长之野望 创造	信长の野望 创造	Koei Tecmo Games	SLG	8424日元
29日	信长之野望 创造（PS商店下载）	信长の野望 创造	Koei Tecmo Games	SLG	7302日元
2014年6月					
12日	英雄传说 碧之轨迹 进化版	英雄传说 碧の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	6264日元
12日	英雄传说 碧之轨迹 进化版（PS商店下载）	英雄传说 碧の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	5184日元
12日	海贼王 无限世界 红	ワンピ―ス アンリミテッド ワ―ルドＲ	BNGI	A・AVG	6145日元
19日	萤火虫日记 初回生产限定豪华版	htoL#NiQ –ホタルノニッキ– 初回生产限定プレミアムボックス	日本一Software	ACT	6264日元
19日	萤火虫日记（PS商店下载）	htoL#NiQ –ホタルノニッキ–	日本一Software	ACT	3332日元
26日	少女与战车 制霸战车道	ガ―ルズ＆パンツァ― 战车道、极めます！	BNGI	ACT	7171日元
26日	自由战争	フリ―ダムウォ―ズ	SCE	ACT	6264日元
26日	自由战争（PS商店下载）	フリ―ダムウォ―ズ	SCE	ACT	5184日元
26日	机器人笔记 精英版	ロボティクス・ノ―ツ エリ―ト	5pb.	AVG	7344日元
2014年7月					
17日	跨过我的尸体2	俺の尸を越えてゆけ2	SCE	RPG	6264日元
17日	跨过我的尸体2（PS商店下载）	俺の尸を越えてゆけ2	SCE	RPG	5184日元
24日	尸体派对 驭血	コ―プスパ―ティ― ブラッドドライブ	5pb.	AVG	7344日元
24日	尸体派对 驭血（PS商店下载）	コ―プスパ―ティ― ブラッドドライブ	5pb.	AVG	6480日元
24日	东京新世录 深渊行动	东京新世录 オペレ―ションアビス	Cyberfront	RPG	6264日元
24日	东京新世录 深渊行动（PS商店下载）	东京新世录 オペレ―ションアビス	Cyberfront	RPG	5400日元
24日	Love Live！ 学园偶像天堂	ラブライブ！ School idol paradise	角川Games	MUG	6998日元
31日	IA/VT 七彩斑斓	IA/VT COLORFUL	Marvelous AQL	MUG	5184日元
31日	解放少女 原罪	解放少女 SIN	5pb.	AVG	7344日元
31日	解放少女 原罪（PS商店下载）	解放少女 SIN	5pb.	AVG	6480日元
2014年8月					
7日	失落次元	ロストディメンション	Fryu	RPG	6782日元
7日	失落次元（PS商店下载）	ロストディメンション	Fryu	RPG	6242日元
7日	真・流行之神	真 流行り神	日本一Software	AVG	6264日元
7日	真・流行之神（PS商店下载）	真 流行り神	日本一Software	AVG	5554日元
28日	超次元动作海王星U	超次元アクション ネプテュ―ヌU	Compile Heart	ACT	6458日元
2014年9月					
25日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪の轨迹 Ⅱ	Falcom	RPG	售价未定
2014年春					
未定	幻想英雄 未明遗产	FANTASY HERO ~ unsigned legacy	Arc System Works	A・RPG	售价未定
2014年夏					
未定	CLANNAD	CLANNAD	Prototype	AVG	5184日元
未定	CLANNAD（PS商店下载）	CLANNAD	Prototype	AVG	4644日元
未定	锁链战记V（PS商店下载）	チェインクロニクルV	SEGA	RPG	免费

信长之野望 创造

5.29 ◆Koei Tecmo Games◆SLG◆8424日元 PSV 期待度 B



系列的第14部正统作品，同时也是30周年的纪念之作。城池的建设和发展都会直观地体现在3D地图上，而敌我双方发生冲突后，则会进入战斗界面，方便玩家对部队展开更为细致的操控。PSV版融合了触摸操作以及摄像头拍照等新新要素，推出官方中文版的几率也很大，值得喜欢战略游戏的玩家期待。

Persona Q 暗影迷宫

6.5 ◆Atlus◆RPG◆7538日元 3DS 期待度 A



有着《世界树迷宫》的系统，配合借助游戏、动画、音乐会、舞台剧等多方媒体大红大紫的《P3》、《P4》，共同打造出这款外形可爱，实质却硬派核心的迷宫RPG。玩家可分别从《P3》和《P4》的两条线推进剧情，五人队伍令战术变化更为丰富，除主角外的其他角色也能更换Persona也是重大利好消息。

DVD光盘 内容导视

游戏展望台

Persona Q 暗影迷宫
口袋妖怪艺术学院
口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石
IA/VT 七彩斑斓
尸体派对 驭血
Love Live！ 学园偶像天堂
萤火虫日记



怪物猎人4 G



大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险



超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心

新作特搜队

交响旋律 最终幻想 谢幕
热血魔法物语



蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星



刀剑神域 虚空碎片

劲作直击





苍翼默示录 刻之幻影

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《交响旋律 最终幻想 谢幕》演示视频的最后，小编获得了哪个等级的评价？

A.S　B.SS　C.SSS



3名

3DS LL硬壳包



口袋玩家 VOL.77

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、周边、小说……

游戏前哨战

口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石
口袋妖怪艺术学院

口袋新作情报二连发，来迎接即将到来的《口袋》新作盛宴吧！

特别企划

GB与妖怪——写在Gameboy 25周年

以口袋爱好者的角度来纪念25周年的GB：如果VB没去当炮灰而在开发完成后成功接替GB，那么面向GB开发6年的《口袋》便面临着极大的尴尬……

研究所

口袋妖怪详尽分析——进化链的最顶端

本辑带来袋龙、钢嘴娃娃和莎娜多，以及它们的MEGA进化形态。

研究所

口袋妖怪详尽分析——准神篇（上）

本辑进行了小小的改版，带来的是快龙、巨甲龙和血翼飞龙这三大准神。

对战乐园

第六世代新要素盘点——粘网(一)

六世代新的钉子机能，看看实战中的效果吧！



光盘收录

《Ω红宝石・α蓝宝石》公布视频、《破坏之茧与迪安茜》预告片（2）、《XY》、《AG》、《起源》、《XY》OVA及《BW2》OVA动画。

超值赠品：
《XY》TV动画主题卡套

抽奖活动继续进行！

电子版购买地址：koudai.dooland.com 或扫描二维码登陆购买，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

已上市　各地报刊亭销售中

共斗频道 VOL.3

由《游戏机实用技术》和《掌机王SP》共同制作的网络视频节目——共斗频道，主要为大家介绍家用机、掌机上的联机协力型游戏，希望通过这个节目，能在让更多的玩家领略到共斗游戏的魅力以及联机合作的乐趣。

共斗频道，精彩继续！

《游戏机实用技术》官方博客
http://www.tudou.com/home/Gamehalo

视频观看地址
http://www.tudou.com/listplay/SpSXAKjl0Iw/Yrzrw3GtOrs.html

共斗资讯

《讨鬼传・极》新资讯与《怪物猎人 携带版 2ng G for iOS》PV。



共斗企划

盘点智能手机上形形色色的《怪物猎人》游戏。



共斗黄金眼

《怪物猎人 携带版 2ng G for iOS》全方位评测。

